

Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon

C L U B

Artikel-Nr.:
5009402

Nintendo®

Nintendo Superstar Kirby

erobert die Herzen
der Videospieler

Jahrgang 6
Ausgabe 2
April 1994



**Futuristische
Super-Action:**

Mega Man X
und Super Metroid

Pac Man

Der Klassiker ganz neu
für alle Nintendo-Systeme





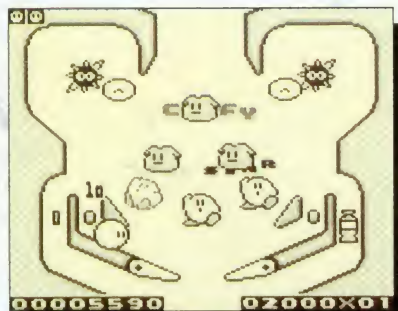
6

Mega Man auf dem Super Nintendo



62

Zwei Klassiker: Das NES und Pac Man



48

Kirby's Pinball Bonus



20

Nintendo Neubau in Großostheim



Super Nintendo

Mega Man X	6
Super Metroid	14
Plok	20
Pac-Attack.....	28
Aero – The Acrobat ...	32
Super Hockey	36

NES

Pac Man.....	66
Kirby's Adventure	68
Metroid	72

Game Boy

Ms. Pac Man	48
Tiny Toons 2.....	50
Asterix.....	54
Kirby's Pinball Land ...	58

N • E • W • S

CN-Special

News	3
Mailbox	4
„Project Reality“ Special	26
Poster	38
System Charts	40
Trick Zone	42
Game Talk: Software aus England	46
Club News: Nintendo wird seßhaft	60
Super Mario Comic ...	62
Rätsel/Impressum	74



Etwa jeder vierte Brief von Euch an den Club Nintendo beinhaltet die Frage: „Wann druckt Ihr endlich wieder die High Scores ab?“ Redaktion und Spieleprofis suchen seit Monaten nach einer Lösung. Das Problem: Durch Geheimcodes, die mittlerweile viele von Euch kennen, und andere Schummeltricks sind bei den meisten Spielen High Scores in schwindelerregender Höhe ganz leicht zu erreichen. Das hat dann aber nicht mehr viel mit dem tatsächlichen Können der Videospieler zu tun. Eine High Score-Liste, die solche Traum-High Scores aufführt, würde ein ganz falsches Bild vermitteln. Deshalb haben wir uns entschlossen, Eure High Scores nicht mehr im Club Magazin zu veröffentlichen. Wir hoffen, daß Ihr dafür Verständnis habt.

Clubkarte verloren? Name falsch geschrieben? Das sind zwei Probleme, die einigen von Euch schon passiert sind. Doch diese Probleme sind schnell zu lösen, wenn Ihr Euch aufrafft und uns den Verlust beziehungsweise den Fehler schriftlich mitteilt. Am schnellsten kann Euch geholfen werden, wenn Ihr Eure Club-Mitgliedsnummer mit angebt. Bei verlorener Clubkarte schaut einfach auf der Weihnachtskarte nach, die Ihr von Mario bekommen habt - Ihr findet Eure Mitgliedsnummer oberhalb der Adresse.

Ein Hilferuf: Wir würden gern noch mehr Bilder und Spielerprofile von Euch im Magazin abdrucken, aber dabei sind wir auf Eure Mitarbeit angewiesen. Schickt uns doch mal Eure Kunstwerke, Fotos, Witze und/oder Infos über Euch selbst (Foto nicht vergessen). Wir warten auf Eure Briefe!

Hallo Club Nintendo Leser,

diese Ausgabe hat es wirklich in sich! Gleich am Anfang stellen wir Euch zwei neue Spiele für das Super Nintendo vor, auf die viele von Euch sicher schon lange gewartet haben. MEGA MAN X und SUPER METROID gehören zu den absoluten Highlights in diesem Jahr und versprechen wochenlangen Spielspaß. Bei PAC MAN und seiner Schwester MS. PAC MAN hält der Spielspaß schon seit Jahren an, weswegen wir Euch die beiden Klassiker und die Neuerscheinung PAC-ATTACK noch einmal ausführlich vorstellen. Und sonst? - Für die ganz Ungeduldigen unter Euch haben wir uns über das geheimnisvolle "Project Reality" erkundigt, die 64-Bit-Konsole von Nintendo und Silicon Graphics. Warum auch wir diese Wundermaschine kaum noch erwarten können erfahrt Ihr auf Seite 26.

Euer Ron Lakos

Hallo Club Nintendo,

Ihr habt mich in Eurem Antwortbrief auf meinen letzten Brief gefragt, ob ich Tips habe, wie man Spiele durchspielt. Hier sind sie:

1. Nie die Geduld oder Lust verlieren.
2. Nie das Spiel für die Fehler oder das Kaputtgehen im Spiel beschuldigen, sondern sich an die eigene Nase packen und es nochmal versuchen.
3. Nie den Frust am Gerät auslassen!

Dann noch meine Meinung zu verschiedenen Spielen:

- „Aladdin“ ist ein gutes Spiel mit toller Grafik und gut passend zum Film, aber es ist zu einfach.
- „Zelda 3 - A Link to the Past“ ist ein Spitzenspiel, daß in keiner Sammlung fehlen darf.

Guido Maaß, Oberhausen

JOKE BOX

Meine Güte, die neue Rubrik hat bei Euch ja wirklich wie eine Bombe eingeschlagen. Uns erreichten Tonnen von Briefen, die uns mit Witzen nur so bombardierten. (Die Redaktion konnte vor Lachen einen Tag nicht mehr arbeiten!) Wir hoffen, daß Ihr uns auch weiterhin zum Lachen bringt. Schreibt eine POSTKARTE an den CLUB NINTENDO, Stichwort: Joke Box, Postfach 1501, 63760 Großbostheim. Der jeweils beste Witz wird veröffentlicht.

Der Witz des Monats stammt diesmal von Lisa Noth aus Oberursel, die sich nun mit dem Titel 'Joke Box Hero' schmücken kann:

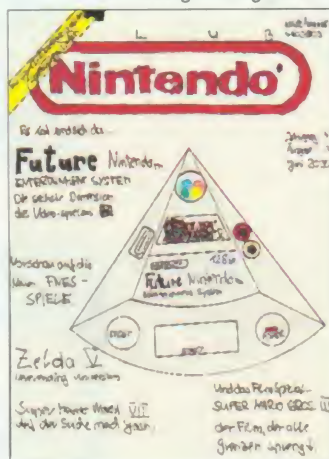
Woran merkt man, daß man zu dick ist?

Wenn man am Strand liegt und plötzlich fünf Leute von einer Umweltorganisation auftauchen und versuchen, einen zurück ins Meer zu schieben.

Hallo Leute!

Gemäß Eurem Aufruf in einer der vorherigen Ausgaben des Magazins, habe ich eine Zeitmaschine gebaut und bin damit in die Zukunft gefahren. Dieses Titelbild eines Nintendo-Magazins konnte ich dort abstauben. In der Zeitung wird es heißen: „Heute im Jahre 2035 sind 128bit und über eine Million Farben kein Traum mehr. Sie sind Realität geworden. Es ist das allerschärfste, was Nintendo je gemacht hat. Die Föderation der Vereinigten Erdenstaaten ist stolz, so eine Firma unter sich zu wissen. Es hat zwar über 40 Jahre gedauert, seit dem damals gebauten Super Nintendo Entertainment System bis zu dem heutigen Future Nintendo Entertainment System, aber nun ist es da. Sound wie im Kino und Farben wie in Wirklichkeit. Und Du bist der Held in einem Abenteuer, das seinesgleichen sucht. Eine neue Ära des Videospieles hat begonnen.“ Leider ist mir meine Zeitmaschine kaputt gegangen. Zum Glück wissen wir jetzt, daß es Nintendo in Zukunft geben wird. Und daß Nintendo auch weiterhin Millionen begeistern wird.

Martin Magdeburg, Berlin



Hallo Club Nintendo-Team!

Zuerst mal ein superdickes Lob an Eure Club-Zeitschrift: Ich finde Euer Magazin super-gummi-gut. Wenn ich mit meinem kleinen

Bruder Tobias (4 Jahre) die neue Club Nintendo besorgen gehe, sagt er voller Freude: „Nimm 2!“ Und wenn mein Vater mal wieder mit Parodius auf dem Game Boy beschäftigt ist und ich ihm ein anderes Spiel andrehen will, sagt er ganz cool: „Ich will so bleiben, wie ich bin!“ Da kann man mal wieder sehen: Nintendo macht die Kinder froh und Erwachsene ebenso.

Doch nun zu einer kleinen Kritik: Als ich in der Dezember-Ausgabe 1993 die System Charts aufschlug fiel mir ein Fehler in den Game Boy-Charts auf. Auf Platz 10 bei den Lesern war F-1 Race und Ihr habt einen Screen Shot von Super R.C. Pro Am dazu abgedruckt. Tja, das war's auch schon.

Sebastian Gräfnitz, Oberhausen

Mal ganz unter uns, Sebastian, solltest Du Deinen Werbefernsehen-Konsum nicht ein wenig einschränken? Es wirkt sich schon auf Deinen Sprachschatz aus. Aber Scherz beiseite - danke, für Deinen wachen Blick. Noch anderen aufmerksamen Lesern ist dieser Fehler aufgefallen. Wir werden in Zukunft noch genauer jedes Bild ansehen, bevor wir es Euch präsentieren. Soll nicht wieder vorkommen - Na ja, wir versuchen es jedenfalls!

Hallo Leute,

ich habe mit ein paar Freunden zusammen einen Mini-Club Nintendo gegründet und wir machen auch unsere eigene Zeitschrift. Die letzte Ausgabe hat

mich fast 20 Stunden Schlaf gekostet, aber ein Cool Spot läßt sich nicht so leicht kleinkriegen. Immer cool bleiben, heißt meine Devise. Ich habe Euch die Zeitschrift mitgeschickt. Bitte schreibt mir, was ich verbessern kann und was Ihr von dem Magazin haltet. Zur Zeit stehe ich mit meiner Mathelehrerin auf Kriegsfuß. Die behauptet nämlich, daß es keine MBit gibt. Klärt sie und mich mal auf.

Sandra Rode, Wegberg

Dein Magazin ist sehr beeindruckend, Sandra. Willst Du mal Journalistin werden? Talent dazu hast Du auf jeden Fall. Doch nun zu Deiner Frage bzw. zu dem „Kriegsfuß“ mit der Mathelehrerin: 8 Mbit sind gleich 1 Megabyte (8 x 128 K = 1024 Bit, 1 Byte ist das achtfache von einem Bit).

Hallo Nintendo,

obwohl ich es normalerweise hasse, Briefe zu schreiben, wollte ich Euch doch meine Idee präsentieren.

Meine Gürtel wurden immer kleiner, und da ich es pflege, meine Game Boy-Spiele in einer Game Boy-Tasche unterzubringen, wurden meine Schachteln immer mehr. Was sollte ich tun? Da kam mir schließlich die Idee! Ich nahm ein paar Klammern, machte ein paar Löcher in den Gürtel und die Schachteln und klammerte sie zusammen. Schon war mein „Nintendo-Gürtel“ fer-



Anja Holden, Datteln



Slawa Katschalkin, Hamburg

tig. Aber wohin jetzt mit den Super Nintendo-Schachteln?

Michael Reiter, Kirchheim



Hallo Club Nintendo,

vielen Dank für Euren tollen Brief und die tollen Tips und Tricks. Als sie angekommen sind, habe ich mich sofort aufs Bett geschmissen, sie durchgelesen und dann ausprobiert. Bevor ich Eure Tips bekam, fand ich Super Mario World doof, doch jetzt finde ich es suuuuper. Aber ich habe auch noch ein paar Fragen:

1. Wie lange braucht ihr für die Entwicklung von Super Mario World?
2. Wie viele Programmierer arbeiteten an Super Mario World?

3. Welche Profis werden bei den System Charts befragt?

4. Es gibt ja fast bei jedem Spiel Geheimcodes. Bedeutet das, daß Ihr jedes Spiel durchspielen könnt, denn Ihr habt ja die Geheimcodes?

Anbei schicke ich Euch noch ein Foto von mir und Vivien. Wir trafen Mario Weihnachten in Bangkok in einem Dino-Park.

René Fischer, Manila/Philippinen

Zunächst einmal vielen Dank für Deinen Brief. Ich glaube von den Philippinen hat uns bisher noch niemand geschrieben. Doch nun zu Deinen Fragen:

1. Die Entwicklung des Spiels hat rund drei Jahre gebraucht.
2. Insgesamt 16 Mitarbeiter von Nintendo haben in Japan daran gearbeitet.
3. Für die Charts werden die Profis des Konsumentenservice bei Nintendo befragt, sowie die Redakteure des Magazins.
4. Klar kennen wir einige Geheimcodes, aber längst nicht alle. Die Spiele-Programmierer rücken nur sehr ungern solche Codes heraus. Die meisten Spiele müssen wir genauso mühsam und geduldig durchspielen wie Ihr auch.



QUESTION MARK

Frage:

„Mystic Quest Legend“ wird immer als erstes Rollenspiel für das Super Nintendo bezeichnet. Ist Zelda 3 - A Link to the Past denn kein Rollenspiel?

(Rico Hengst, Hainichen)

Antwort:

Mystic Quest Legend ist tatsächlich das erste deutsche Rollenspiel für das Super Nintendo. Bei Zelda III handelt es sich um ein Spiel der Sparte 'Action-Adventure'.

Frage:

Wer zeichnet eigentlich die tollen Street Fighter-Illustrationen?

(Dennis Becker, Oer-Erkenschwick)

Antwort:

Für alle Illustrationen im Club Nintendo Magazin ist das Designer-Team der japanischen Firma Work House in Tokio zuständig.

Frage:

Wie lange gibt es schon den Game Boy und das NES? Und wieviele Spiele gibt es für die beiden Systeme?

(Gerd Smaritschnik, Brohl)

Antwort:

Das NES erschien in Deutschland Mitte 80er Jahre, der Game Boy folgte im Sommer 1990. Für beide Systeme gibt es Unmengen von Spielen. Die Zahl ist nur schwer einzuschätzen, da nicht nur Nintendo, sondern auch zahllose Lizenzhersteller weltweit Spiele auf

den Markt bringen und im Prinzip ständig neue hinzukommen.

Frage:

Wieviele weibliche und männliche Mitarbeiter hat Nintendo?

(Andreas Gläßner, Gerlingen)

Antwort:

Männliche? „Mehr als genug.“ (Susanne) Weibliche? „Können nie genug sein.“ (Marcus)

Frage:

Kennen die Leute bei der Spieleberatung die Spiele auswendig?

(Georg Dropalla, Dortmund)

Antwort:

Größtenteils schon, doch wie Du Dir sicher vorstellen kannst, kann nicht jeder jedes Spiel genau kennen. Deshalb gibt es in der Spieleberatung Mitarbeiter, die sich auf bestimmte Spiele spezialisieren und ihr Wissen dann weitergeben.

Frage:

Wie lange braucht man, um eine Nintendo-Zeitschrift zu schreiben, und wieviele Leute sind daran beteiligt?

(Georg Dropalla, Dortmund)

Antwort:

Geschrieben wird das Nintendo Magazin von vier Redakteuren, die etwa zwei Wochen mit dem Schreiben der Texte beschäftigt sind. Doch das Schreiben der Texte entspricht nur einem kleinen Teil des Produktionsablaufs. Die gesamte Herstellungsdauer beträgt etwa zweieinhalb Monate.

LERIE



Stephanie Sigel, Baar-Ebenhausen

Foto des Monats

Etwas enttäuschend war die Ausbeute bei dem Foto des Monats. Was ist los mit Euch, sind unsere Leser zu eitel, um auch mal ein „mißglücktes“ Foto aus dem Album herauszulassen? Nein? Dann beweist uns das Gegenteil! Schickt uns Fotos von Euch, auf denen Ihr Grimassen schneidet, Schnappschüsse von total verrückten Situationen oder Momentaufnahmen aus dem dicken Buch „Wie das Leben so spielt...“

Das Foto des Monats zeigt diesmal Karin Vogt aus Fürstentfeldbruck, der plötzlich Mario und Luigi erschienen sind. Ihre Reaktion ist nur zu verständlich.



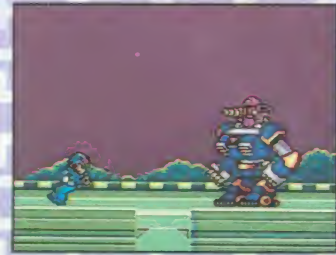
Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbrief –
Postfach 1501
63760 Großostheim

MEGA MAN

Willkommen

STATUS REPORT

Wir schreiben das Jahr 2469. Seit den schrecklichen Roboter- kriegten vor fast zweihundert Jahren ist viel Zeit vergangen. Der Mensch hatte damals den Kampf gegen die Maschinen für sich entschieden, seitdem herrscht Frieden im Universum. Der Androide Mega Man ist nur



noch eine Legende, der verrückte Wissenschaftler Dr. Wily nur noch ein Schreckgespenst der Vergangenheit. Wie zu erwarten war, ist den Spieledesignern von CAPCOM ein grafisches Meisterwerk gelungen. Die langersehnte Super Nintendo-Version von MEGA MAN wird auch die Herzen der Spieler erobern, die sich bisher nicht für den blauen Roboter- menschen erwärmen konnten.

(cm)



Solarzelle

Hauptprozessor

Waffeneinheit

Powerkonverter

Koprozessor

Magnagelenk

Hydraulik

Druckpumpe



DER PROTOTYP

Kurz vor seinem Tod stellt Dr. Light einen Spezialchip fertig, der es seinem Androiden Mega Man ermöglicht, zu fühlen und eigene Intelligenz zu entwickeln. Leider kommt Dr. Light nicht mehr dazu, den Prototyp zu bauen.





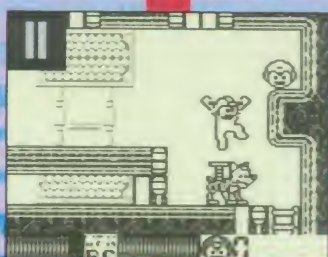
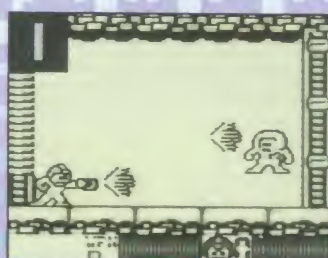
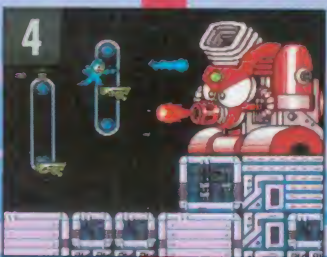
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT
SYSTEM

in der Zukunft!

MEGA MAN FÜR ANDERE SYSTEME

1989 erschien auf dem NES das Spiel MEGA MAN. Das damals ungewöhnliche Spielprinzip faszinierte zunächst nur die High-Tech-Freaks und Science-Fiction-Fans unter den Spielern. Zwei Jahre

später veröffentlichte Nintendo einen zweiten Teil des Action-Hammers, und diesmal sollte es ganz anders kommen. MEGA MAN 2 wurde fast über Nacht zum Überraschungserfolg des Jahres 1991. 1992 erschienen dann gleich zwei Spiele aus der Actionserie, MEGA MAN 3 für das NES und MEGA MAN I für den Game Boy. Inzwischen stand für Videospielfans in aller Welt fest: Mega Man ist einfach „megastark“! Das bestätigte CAPCOM dann auch 1993 mit den Fortsetzungen MEGA MAN 4 (NES) und MEGA MAN II (Game Boy).



SIGMA

Bei Ausgrabungen im antiken Monsteropolis entdeckt der Kybernetiker Dr. Cain die Aufzeichnungen und den Spezialchip von Dr. Light. Er beschließt, das Werk des verstorbenen Wissenschaftlers zu vollenden, und baut eine neue Serie von Robotern, die mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet sind. Einer der Roboter mit dem Namen Sigma läuft plötzlich Amok und greift unschuldige Menschen an.



X AUSTRÜSTUNGEN

Schnell hat der fehlgeleitete Reploid Sigma eine ganze Armee von Robotern zusammengestellt, die ihm bei der Zerstörung der menschlichen Siedlungen helfen sollen. Durch ihre Intelligenz sind die Repliden nahezu unzerstörbar. Dr. Cain sieht nur noch einen Ausweg, er muß Dr. Lights Superandroiden Mega Man rekonstruieren. „X“ bekommt natürlich einige Extras...



● Turboboots

In der Eiswelt vom Chill Penguin begegnet Mega Man einem Holographen, der schon seit ewigen Zeiten hier stehen muß. Sobald er in die Nähe der geheimnisvollen Maschine kommt, erscheint eine Holografie vom verstorbenen Dr. Light, die ihm verrät, wie er an die Turboboots kommt, mit denen Mega Man rennen kann.



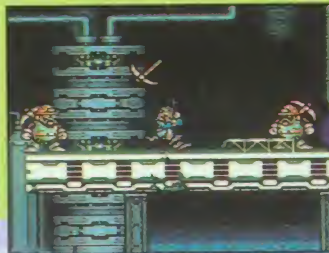
● Titanhelm

Auf dem Weg zum Storm Eagle kann Mega Man einen weiteren Holographen finden, wenn er bereits im Besitz der Turboboots ist. Hier erhält er von Dr. Lights Holografie den Titanhelm, mit dem er gegen herunterfallende Steine geschützt ist. Mit dem Helm lassen sich Steine sogar zertrümmern.



● Stahlmantel

Ist Mega Man im Besitz der Turboboots, sollte er in Sting Chameleons Wald nach dem Holographen suchen, der ihn mit einer neuen Rüstung ausstattet. Mit dem Stahlmantel verliert Mega Man bei einem gegnerischen Angriff nur noch halb so viel Energie wie vorher.



● Waffen-Upgrade

Kurz vor ihrem Dahinscheiden überträgt die hübsche Replidin Zero an Mega Man ihre Fähigkeit, jede beliebige Waffe für einen Superschuß aufzuladen. Vorausgesetzt man hat diesen Upgrade nicht bereits in der Flame Mammoth-Stage gefunden. Mit den verschiedenen Spezialwaffen lassen sich durch Aufladen ganz andere Effekte erzielen.



X EXTRAWAFFEN

Bevor sich Mega Man um Sigma kümmern kann, muß er zunächst die Anhänger des durchgedrehten Reploiden zerstören. Jeder von Sigmas Androidenarmee besitzt eine besondere Waffe mit speziellen Fähigkeiten. Da Mega Man über hohe Intelligenz verfügt, kann er sich diese Sonderwaffen aneignen, nachdem er die Reploiden besiegt hat. Sobald er das Waffen-Upgrade besitzt, haben die acht Extrawaffen zusätzliche Funktionen.



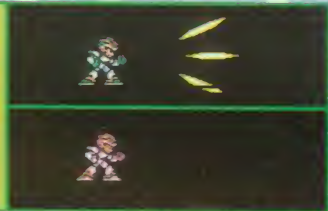
SHOTGUN ICE

Chili Penguins Lieblingswaffe: Ein Elsgewehr, dessen Schüsse von den Wänden abprallen. Manche Gegner lassen sich damit einfrieren, andere nur ein wenig verletzen. Könnte effektiver sein!



CHAMELEON STING

Zunächst ein radioaktiver Plasmastrahl, der gleichzeitig in drei verschiedene Richtungen gestreut wird. Mit Waffen-Upgrade kann Mega Man für kurze Zeit unsichtbar werden. Wirklich gut!



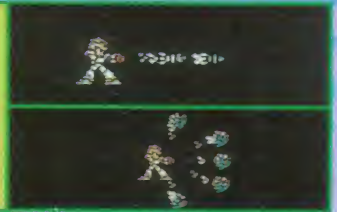
STORM TORNADO

Vom Storm Eagle erhält Mega Man eine äußerst effektive Waffe. Ohne Waffen-Upgrade erzeugt sie einen horizontalen Wirbelsturm, mit Waffen-Upgrade einen vertikalen. Hilft bei den meisten Gegnern.



HOMING TORPEDO

Die Lenktorpedos suchen automatisch ihr Ziel. So muß Mega Man nichts weiter tun, als ein paar Raketen abzufeuern. Mit dem Waffen-Upgrade von Zero werden die Torpedos noch zerstörerischer.



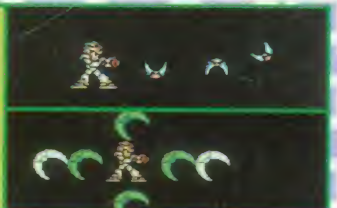
ROLLING SHIELD

Ohne Waffen-Upgrade ist das Rolling Shield gegen viele Gegner unwirksam. Mit Waffen-Upgrade wird es jedoch zur Superwaffe, die einen Schutzschild um Mega Man herum produziert. Sehr nützlich!



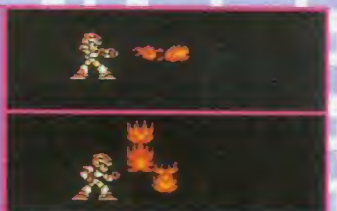
BOOMERANG CUTTER

Von Boomer Kuwanger erhält Mega Man ein paar ultrascharfe Bumerangs, die im weiteren Spielverlauf sehr nützlich sein werden. Mit den Bumerangs schnappt sich Mega Man schwer erreichbare Gegenstände.



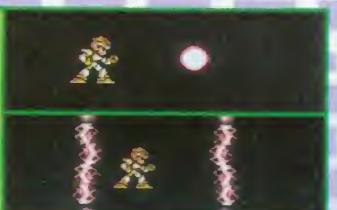
FIRE WAVE

Flame Mammoths Flammenwerfer ist besonders effektiv, wenn sie gegen den Chili Penguin gerichtet wird. Aber auch an anderen Stellen im Spiel ist der Flammenwerfer von großem Nutzen.



ELECTRIC SPARK

Der Electric Spark erzeugt zwei elektrische Kugelblitze, die an den Wänden entlangrollen. Mit Waffen-Upgrade feuert Mega Man eine Elektro-Schockwelle von sich ab, die sehr wirkungsvoll ist.



X Gegenstände

Selbst Mega Mans Energievorrat neigt sich ab und zu dem Ende zu. Durch Zerstören anderer Maschinenwesen kann er sich jedoch neue Lebensenergie aneignen. Das

gleiche gilt natürlich auch für die Waffenenergie. Aber es gibt noch mehr, was Mega Man im Spiel finden kann...



KL. POWERKRISTALL

Der kleine Powerkristall füllt ein wenig der verlorenen Lebensenergie auf. Ist besser als gar nichts!



KL. MUNITIONSSET

Ein kleiner Teil der verbrauchten Waffenenergie wird wieder aufgefüllt, wenn Mega Man das Set findet.



GR. POWERKRISTALL

Wow! Der große Powerkristall füllt einen beachtlichen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf.



GR. MUNITIONSSET

Damit wird ein großer Teil der verbrauchten Energie von Mega Mans Sonderwaffe wieder aufgefüllt.



1-UP BAUSATZ

Verliert Mega Man durch unglückliche Umstände ein Roboterleben, schafft der Baustatz schnell ein neues.



POWERCONTAINER

Im Spiel kann Mega Man vier dieser Behälter finden, die ihn wieder mit Lebensenergie auffüllen.



POWER-UPGRADE

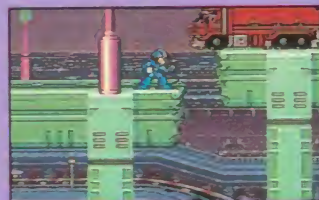
Findet Mega Man einen dieser seltenen Upgrades, steigt seine Lebensenergieelaste um ein paar Einheiten.

DER COUNTDOWN LÄUFT...

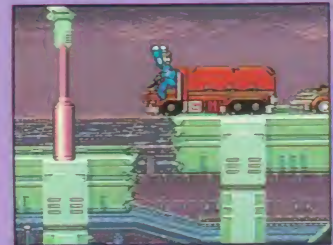
Durch Dr. Cains Verschulden ist es auf der Erde zu einem neuen Krieg der Maschinen gekommen. Während Sigma die Armee der fehlgeleiteten Reploiden anführt, ist Zero (ein weibliches Pendant zu Mega Man) die Anführerin der „guten“ Reploiden. Mega Man hat ein wenig den Anschluß an Zero verpaßt und macht sich nun alleine auf den Weg, Sigma zu vernichten. Ob ihm das wohl gelingen wird...?

Ein Riß in der Straße

Sigma hat einiges an Zerstörung hinterlassen. Das erste Hindernis, das Mega Man überwinden muß, ist ein gewaltiger Riß in der Straße. Zum Glück kann Mega Man riesige Sprünge machen (drückt Ihr länger auf den Knopf, werden die Sprünge noch riesiger).

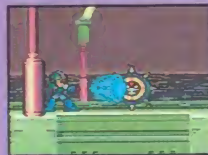


Sigmas Spur der Verwüstung läßt für die Zukunft nichts Gutes erahnen.



„Sein erster Superschuß“

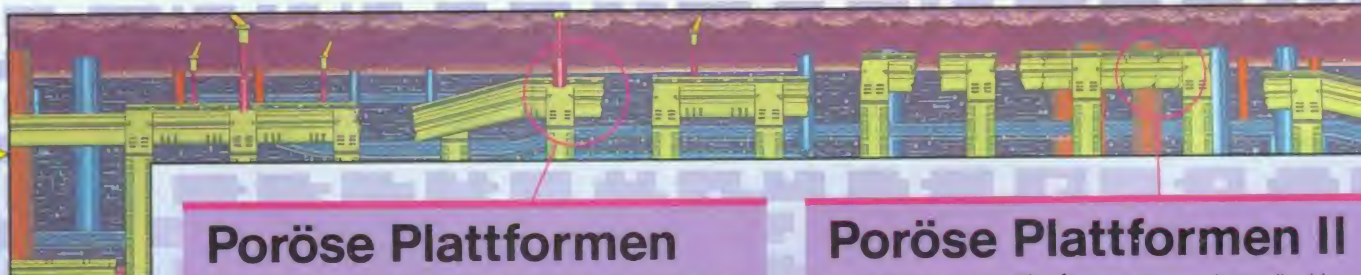
An diesen Tag wird sich Dr. Cain noch in zehn Jahren erinnern. Deshalb hat er auch gleich ein Foto geschossen, als sich Mega Man auf den ersten Superschuß seines neuen Lebens vorbereitet



hat. Drückt solange auf den Knopf, bis Mega Man zu blinken beginnt. Dann laßt Ihr den Knopf los und feuert einen Superschuß ab.

Sprungschuß

Auch während eines Sprunges kann Mega Man seine serienmäßige Plasmawaffe einsetzen. Bei fliegenden Gegnern ist diese Technik sogar lebenswichtig. Aus diesem Grund entschließt sich Mega Man an dieser Stelle ein wenig zu üben.



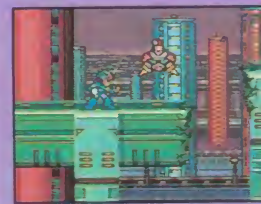
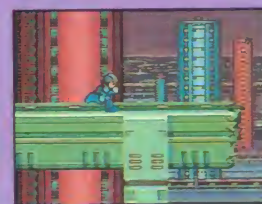
Poröse Plattformen

Sobald Mega Man auf die Plattform tritt, beginnt sie zu zerbröseln. Es wäre also nicht dumm, gleich nach rechts zu springen, um dem tödlichen Sturz in die Tiefe zu entgehen. Schnelle Reaktionen sind gefragt.



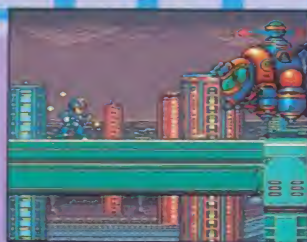
Poröse Plattformen II

Auch hier sind die Plattformen ein wenig porös. Mega Man sollte nicht allzulange auf ihnen stehen bleiben. Ein weiteres Problem ist die fliegende Greiferzange, die einen erfahrungsgemäß schnappt und über einem Abgrund wieder fallen läßt. Mega Man muß also schon während des Sprunges nach rechts auf die Greiferzange feuern. Am besten mit einem Superschuß.



Formiculator C-2901-13A

Plötzlich stellt sich Euch ein gewaltiges Maschinenwesen in den Weg. Es fliegt dicht über der Erde und ähnelt einer mutierten Riesenameise. Aus einer Klappe am Bauch entsteigen dem Formiculator einige Walkdroids, die man mit einem Superschuss aber leicht loswerden kann. Der Formiculator selbst lässt sich ebenfalls mit Superschüssen zerstören.



Die Powerkristall-Oase

Hinter dem ersten Formiculator könnt Ihr Euch nach unten fallen lassen, wo ein kleiner und ein großer Powerkristall liegen. Falls Mega Man beim Kampf gegen den Riesenroboter Lebensenergie verloren hat, kann er sie an dieser Stelle wieder auffüllen. Anschließend geht es weiter nach rechts.



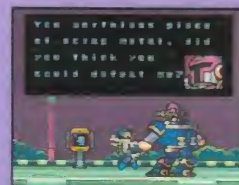
Robotrabis

Mit dem ersten Superschuss zerstört Mega Man den elektronischen Fahrer des Robotrabis. Aber auch danach ist der Wagen sehr gefährlich. Mit einem zweiten Superschuss lässt sich dann auch der Wagen selbst zerstören.



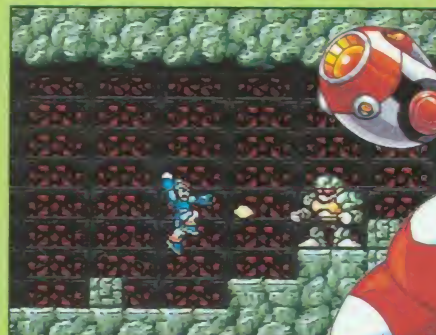
Hoffnungslos

Mega Mans Niederlage im ersten Duell gegen Sigma ist vorprogrammiert. Wer die Stelle kennt, braucht eigentlich nichts weiter zu tun, als abzuwarten. Irgendwann kommt Euch Zero zu Hilfe und vertreibt Sigma.



Jetzt kann es losgehen!

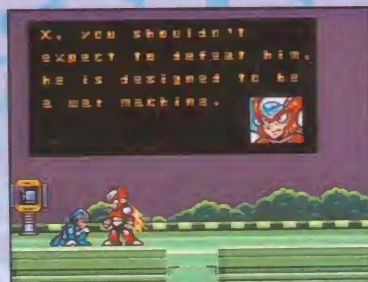
Auf dem Menübildschirm, der ganz entfernt an vergangene Mega Man-Abenteuer erinnert, habt Ihr nun acht Welten zur Auswahl. Hier erfahrt Ihr Näheres über die Herrscher der acht Welten, den Levelaufbau und wo sich die Welt befindet. Probiert am besten jede Welt mehrmals aus, denn manche verändern sich im Spielverlauf. In Flame Mammoths Welt fließen zum Beispiel gefährliche Lavaflüsse, die allerdings nicht mehr vorhanden sind, nachdem Ihr den Chill Penguin besiegt habt. Nachdem Ihr einen der acht Reploiden besiegt habt, könnt Ihr sein Reich jederzeit aufs Neue besuchen und mit „ESCAPE“ im Hauptmenü verlassen. Ein Tip: Besucht als erstes den Wolkenkratzer von Storm Eagle.



Roboter mit einem Granitmantel bewachen den Eingang zum Iglu vom Chill Penguin. Besitzt Ihr schon den Titanhelm...?



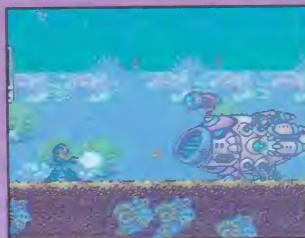
SIGMAS REPLOIDENARMEE



Seit ihrer Flucht aus dem kybernetischen Forschungslabor, halten sich Dr. Crains Reploiden an den verschiedensten Orten auf der Erde versteckt. Dank ihrer enormen Computerintelligenz konnten sie sich innerhalb kürzester Zeit den typischen Bewohnern dieser Regionen im Aussehen und der Anatomie anpassen. So wurde zum Beispiel aus Reploid RPL-228, der nach der Flucht in den Tiefen des Ozeans verschwand, der Reploid Launch Octopus. Es bleibt Euch überlassen, welchen der Reploiden Ihr zuerst besucht. Die Reihenfolge in der Mitte ist nur ein Vorschlag der Redaktion.

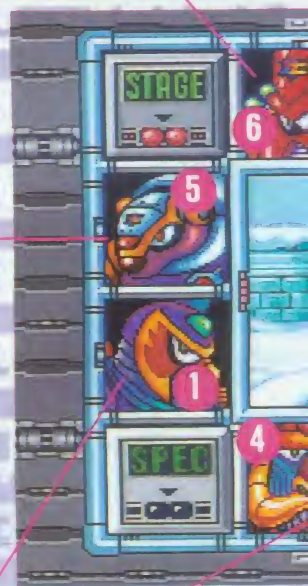
Launch Octopus

Bis er der Herrscher über das Meer wurde, lebten hier Fische aus Fleisch und Blut. Heute gibt es in diesen Gewässern nur noch verchromte Kugelfische, Seepferdchen aus Uranium und stählerne Seeungeheuer. Wenn Ihr das U-Boot in der Mitte des Levels zerstört, könnt Ihr in einer Höhle einen Powercontainer finden. Der Launch Octopus attackiert Euch mit Lenkorporados, was Ihr mit gezielten Schüssen Eures Rolling Shields erwidern solltet.



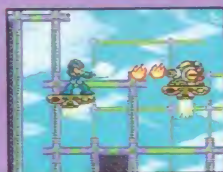
Armored Armadillo

Ein widerlicher, metallischer Mistkäfer, der in einem Bergwerk lebt und äußerst widerstandsfähig ist. Seine Schilde lassen sich nur durch eine Waffe zerstören. Aber welche nur???



Storm Eagle

Hoch über den Wolken, dort, wo Ihr auch den Titanhelm finden könnt, lebt der Storm Eagle. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr die Steuerung von Mega Man perfekt beherrschen, sonst landet Ihr stets im Abgrund.



Spark Mandrill

In Spark Mandrills Elektrowelt hat Mega Man nichts zu lachen, es sei denn, er liebt es, von Starkstromblitzen getroffen zu werden. Spark Mandrill läßt sich sehr leicht mit dem X-Buster oder dem Shotgun Ice besiegen.



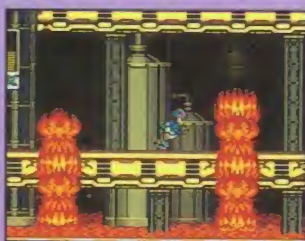
Chill Penguin

Solltet Ihr an dieser Stelle schon den Fire Wave besitzen, könnt Ihr die Bewohner der Eiswüste ganz schön ins Schwitzen bringen. Der Chill Penguin baut für sein Leben gerne Eisskulpturen, was sich ja eigentlich ganz nett anhört, wenn diese Skulpturen nicht lebendig würden.



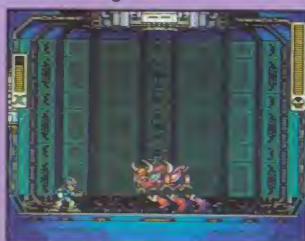
Flame Mammoth

Mega Man Experten nehmen als erstes ein Bad im Lavasee vom Flame Mammoth. Nicht ganz so wagemutige Spieler warten, bis die Lava vereist ist (sobald der Chill Penguin besiegt ist). Flame Mammoth gehört zu den leichtesten Gegnern im Spiel.



Boomer Kuwanger

Boomer ist der Schnellste der Repliden. Er bewegt sich fast mit Lichtgeschwindigkeit, so daß man oft nur noch einen Schatten von ihm sieht. Auch die Waffe, mit der er Mega Man angreift, ist vom feinsten. Ein pfeilschneller, messerscharfer Bumerang, dem man nur schwer ausweichen kann. Um Boomer Kuwanger zu besiegen, solltet Ihr einmal die Homing Torpedos vom Launch Octopus ausprobieren. Die Lenkraketen suchen ihr Ziel automatisch und treffen es in den meisten Fällen auch, egal, wo sich das Ziel gerade befindet. Zunächst müßt Ihr jedoch erst einmal in Boomers Spielzimmer kommen und das ist gar nicht so einfach.



Sting Chameleon

Einen der Repliden hat es nach der Flucht in den Wald verschlagen. Dort konnte er sich eine besondere Fähigkeit aneignen. Sting Chameleon kann die Farbe der Blätter an den Bäumen annehmen, er ist dann unsichtbar für Euch.



Zukunftsmusik

Nachdem die acht Repliden besiegt sind, kann sich Mega Man in aller Ruhe auf den bevorstehenden Kampf mit Sigma vorbereiten. Hat er schon alle Powercontainer, alle Power-Upgrades, den Titanhelm oder den Stahlmantel??? Falls nicht, sollte er in allen acht Welten noch einmal danach suchen.





EIN 24-BIT SUPER ACTION-ABENTEUER ERWARTET EUCH!

Seid Ihr bereit? Wollt Ihr an der Seite der unerschrockenen Kämpferin Samus Aran den unheimlichen Metroids entgegenreten? Habt Ihr genug Mut, in die dunklen Tiefen der unterirdischen Gänge des Planeten Zebes zu steigen? Wollt Ihr es wirklich tun? Ganz bestimmt? Dann macht Euch auf Überraschungen gefaßt! Die 24-BIT-Fortsetzung dieses Weltraum-Klassikers übertrifft die kühnsten Erwartungen!

(ak)

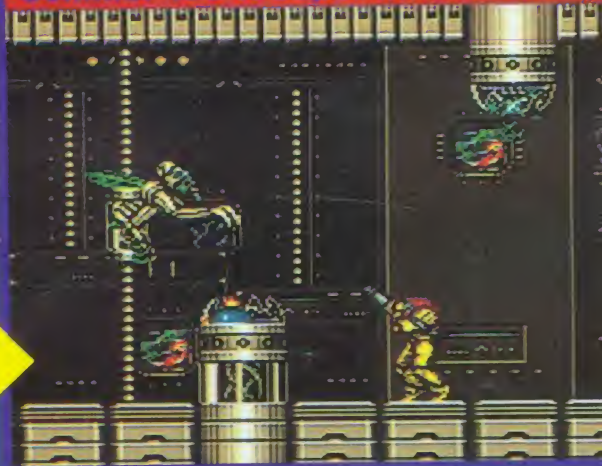
1985: NES



1991: Game Boy



Sommer 1994: Super Nintendo!!!



EIN METROID IST ENTKOMMEN!



Samus Aran in ihrem dritten Abenteuer!

Nach dem NES und dem Game Boy, muß die unerschrockene Kämpferin Samus Aran ihr größtes Abenteuer auf dem Super Nintendo bestehen. Ihre ganze Kraft, ihr Mut und ihre Intelligenz werden auf eine harte Probe gestellt. Aber was ist ihre Aufgabe?



Es ist passiert: Samus Aran muß sich in die unheimlichen Tiefen von Zebes begeben.



Das größte, farbenprächtigste, längste und spannendste Abenteuer erwartet die Hightech-Kämpferin Samus Aran auf dem Super Nintendo.



Ein für Forschungszwecke isoliertes Baby-Metroid vom Planeten SR388 befand sich in der Forschungsstation Ceres, bis es von einem Raum-Monster auf den Planeten Zebes verschleppt wurde.

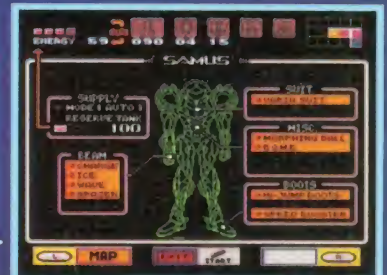


SUPER NINTENDO EFFEKTE!!!

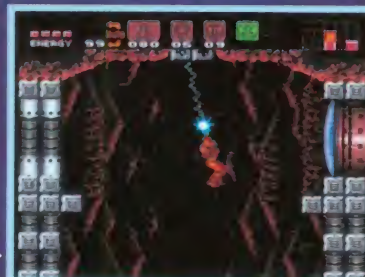
Super Metroid verwöhnt den abenteuerlustigen Spieler mit fantastischen, stimmungsvollen Grafiken und Soundeffekten, aber auch mit einer Reihe von Spielhilfen, wie zum Beispiel dem Auto-Mapping-System oder der einfachen Extrawaffen-Anwahl.



Mit dem Auto-Mapping-System wird automatisch eine Karte der erforschten Plätze gezeichnet.



Ein Übersichts-Bildschirm zeigt alle verfügbaren Extrawaffen und Zusatzausrüstungen.



Der Hohlenplanet Zebes ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, die man anwählen kann.



Eine Menge neuartiger Ausrüstungs-Gegenstände geben Samus Aran ungeahnte Kräfte.

ZEBES: DER PLANET SCHRECKLICHER MUTATIONEN!



BETRETET MIT SAMUS ARAN EIN GIGANTISCHES HÖHLENLABYRINTH VOLL SCHRECKLICHER KREATUREN...

...sie verstecken sich und warten auf ihre Chance. Am Boden und an der Decke hängend, hinter Mauervorsprüngen und aus schwarzen Löchern springend erwarten sie Euch: Die galaktischen Parasiten! Zum Glück besitzt Samus Aran ihren legendären Kampfanzug, mit dessen Hilfe sie sich schützt, um den unterschiedlichsten Gefahren zu trotzen. Auch an Extrawaffen wurde nicht gespart, die Samus, die heldenhafte Sternen-Kämpferin, im Verlauf ihrer Mission einsetzen und zusätzlich noch finden wird. Aber paßt immer auf – die Gefahr lauert überall!



Dieser üble Bursche rechts verträgt eine Menge Treffer. Schwere Arbeit für Samus Aran.



KRAID



Es ist unvorstellbar! Der wüste Kraid in seiner mächtigen Größe paßt nicht auf einen Bildschirm, ein Monster-Monster!



Das Schreckliche passiert: Ridley schnappt sich das wichtige Baby-Metroid und flieht!

RIDLEY



Die Mission

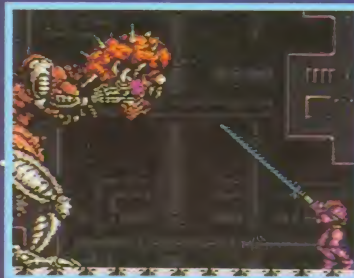


ERSCHRECKENDE KREATUREN DES ALLS

Überall und immer wieder wird Samus Aran, die tapfere Weltraumjägerin, mit Gefahren und Kreaturen konfrontiert, von denen sie nicht einmal zu träumen wagte. Doch es gibt kein Zurückweichen, will sie ihre Mission erfolgreich beenden. Vor allem die verschiedenen Bosse, die jeweils einen bestimmten Sektor des Planeten bewachen, sind eindeutig in die Kategorie „Alptraum“ einzuordnen. Wird Samus diesen gefährlichen Mutanten gewachsen sein?



Das Monster gibt erst Ruhe, wenn Samus es in die glühende Lava gestoßen hat.



DAS LÄNGSTE ACTION-ADVENTURE!

Macht Euch auf eine lange, aufregende Erkundungsexpedition in den tiefen und verschlungenen Höhlengängen des Planeten Zebes gefaßt: Der Umfang der unterirdischen Labyrinth ist gigantisch. Jedoch habt Ihr die Möglichkeit, Euren Spielstand an bestimmten „Speicherpunkten“ abzuspeichern. Der batteriegestützte Speicher des Moduls bietet Euch drei Speicherplätze. Das bedeutet: Ihr könnt entweder drei unterschiedliche Lösungsversuche nebeneinander abwechselnd spielen, oder aber, es können bis zu drei Spieler ihren persönlichen Spielstand im Modul ablegen.

Mein Name ist Samus Aran und ich bin bereit, mit Euch in die Tiefen des Planeten Zebes zu steigen. Haltet die Augen offen und seid wachsam, die Monster lauern überall. Und sie sind sehr gefährlich!

Oi, ey! Braucht Ihr Tips, dann merkt Euch meinen Namen: Eleco ist er und ich bin mitnichten ein übles Metroid-Alien. Ich kann Euch weiterhelfen!



BETRETET DEN PLANETEN DER MUTANTEN!



SIE WARTEN IM INNEREN: UNVORSTELLBARE KREATUREN UND VERSTECKTE WAFFEN!

Eines der gefährlichsten und wagemutigsten Abenteuer, das die Menschheit je begleiten durfte, nimmt seinen Anfang: Die Expedition in das Innere des Planeten Zebes! Eure Aufgabe wird es nun sein, an der Seite von Samus Aran die unergründlichen Tiefen des Planeten Zebes zu erforschen und das entführte Baby-Metroid in dem weitverzweigten Labyrinth-System wiederzufinden. Eine Aufgabe, die an Gefährlichkeit kaum zu überbieten ist und das gesamte Können jedes Weltraum-Abenteurers fordert.



Bei der Konstruktion des Höhlen-Labyrinthes hat der Weltraumpirat Mother Brain seine gesamte Intelligenz einzig dem Ziel gewidmet, jeden Eindringling möglichst schnell abzuschrecken, wenn er die Tiefen des Planeten betreten will. Hinterlistige Fallen, aggressive Aliens und Irrgärten, die einen ins Verderben führen sollen, Lava-Hindernisse und Endbosse, all das und noch vieles mehr haben bisher erfolgreich jeden Eindringling abgewehrt. Ständiges Ziel sollte es also sein, die Aliens zu besiegen und alle versteckten Durchgänge zu finden. Der X-Ray hilft dabei.



SUCHT EUCH DIE AUFLADE-STATIONEN! SIE FÜLLEN EURE GESAMTE AUSRÜSTUNG MIT ENERGIE AUF

Fast alle Aliens hinterlassen nach ihrem Ableben bestimmte Gegenstände, wie Energiepunkte oder Raketen verschiedener Art. Jedoch gibt es an bestimm-

ten Stellen auch sogenannte Auflade-Stationen, die Euch auf einen Schlag sämtliche Waffen- und Energie-Vorräte wieder aufladen. Findet sie!





Die aus einem besonderen Stoff gefertigte Alien-Statue überläßt Euch einen hilfreichen Gegenstand, wenn Samus Aran sie besiegt hat. Das ist aber gar nicht so einfach!



Während Eures Abenteuers werdet Ihr immer wieder Zwischen-Gegnern begegnen, die ihren Job sehr ernst nehmen; nämlich jeden Eindringling zu vernichten. Beseitigt sie, bevor Ihr selber dran seid!



Samus Aran kann Dank ihres Spezialanzuges ohne Schaden im Wasser laufen; jedoch werden ihre Bewegungen verlangsamt.

Wenn Ihr erst einmal in der Hitze der flüssigen Lavamassen schmort, lernt Ihr schnell kühlere Gefilde schätzen.



Der gigantische Planet Zebes ist mit einer porösen Schale aus Stein umgeben, in die der Weltraumpirat Mother Brain und seine Spießgesellen das weitverzweigte Höhlenlabyrinth gebaut haben. Bei der Konstruktion der Höhlensysteme folgten sie den modernsten Erkenntnissen der Gefahrenabwehr und versahen die Gänge mit besonderen Schutzmechanismen, die jeweils eine eigene kleine Welt unter der Erde bilden. So besteht zum Beispiel der Abschnitt NOR-FAIR aus einer strahlenden Glut schmelzender Gesteinsmassen, während sich andere Labyrinth-Welten mit Wasser- oder Pflanzenkreaturen zu schützen versuchen.

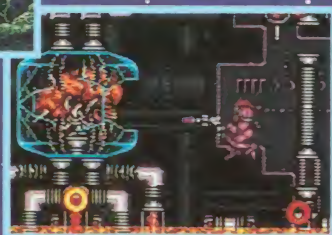


BLEIBT NICHT AN DER OBERFLÄCHE - AB-GENT'S IN DIE TIEFE!

Worauf wartet Ihr noch? Samus Aran ist sehr ungeduldig in ihrer Hoffnung und ihrem dringlichen Wunsch, mit Euch in die dunklen Verliese der Mutanten vorzudringen und das Baby-Metroid zu befreien. Geht voran, der tapfersten Frau des Universums beiseite stehen zu können und den verschlagenen Mother Brain aus seinem Loch der biologischen Abartigkeiten zu vertreiben. Verpatzt diese Bewährungsprobe nicht und seid wachsam.



Die Statue der Sektorbosse öffnet das Tor ins geheime Tourien.



Und wieder einmal muß Samus Aran gegen den Weltraumpiraten Mother Brain antreten.

**MOTHER
BRAIN**



PLOK



Mit kunterbunter Bonbongrafik, einem bombastischen Soundtrack und einer innovativen Spielidee schneit uns derzeit Plok ins Haus, der erste Videospiel-Superstar aus England. Die Geschichte zu diesem ungewöhnlichen Jump'n'-Run ist ziemlich verrückt. Weil mutierte Riesenflöhe sämtliche Plokflaggen auf der Insel Famosa durch Flohfahnen ersetzt haben, muß sich Plok als Kammerjäger betätigen, um die Flöhe von der tropischen Insel zu vertreiben. Dabei geht Plok sehr unkonventionell vor, er bewirft die Flöhe mit seinen Armen und Beinen... (cm)

Die Insel Famosa

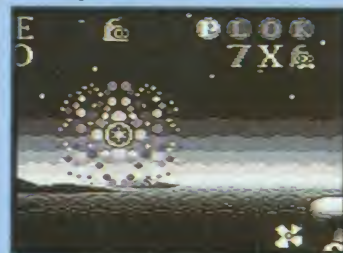


Auf Famosa haben sich die seltsamsten Wesen zusammengefunden, um in Frieden und Harmonie miteinander zu leben. In letzter Zeit jedoch scheint jeder hier verrückt zu spielen. Die Pogo Brüder, Dr. Faustus, der „Ekeltyp“ und die Flohkönigin haben sich gemeinsam gegen Plok verschworen. Es wird höchste Zeit, ihnen wieder mal zu zeigen, wer auf der Insel der Boß ist – nämlich Plok!



Das Amulett

Vor genau fünfzig Jahren hatte Opa Plok ein ähnliches Problem. Die Pogo Drillinge hatten sein Amulett, eine plokmäßige Superwaffe, mit der man sich in eine Kreissäge verwandeln kann, an einem geheimen Ort vergraben. Nach einem heftigen Duell mit den Gangsterbrüdern konnte Opa Plok sein heißgeliebtes Amulett jedoch finden. (Wenn Ihr bei PLOK den „Normal-Modus“ wählt, könnt Ihr Euch mit Opa Plok auf die Suche nach dem Amulett machen, im „Leicht-Modus“ entfallen diese Level und Ihr erhaltet das Amulett automatisch.)



LEVELSTART



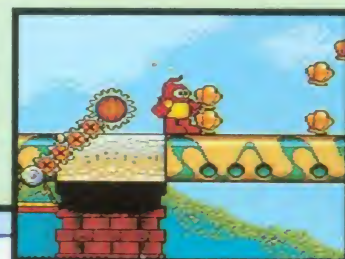
Auf dem Weg zur Flohkönigin

Famosa (Kapitel 4) – Die Geisterstadt

Mit der Power von Opas Amulett, begibt sich Plok in die Geisterstadt. Auch hier treiben sich die Flöhe herum und freuen sich des Lebens. Ganz oben hängt zur Zeit noch die häßliche Flohflagge – aber nicht mehr lange! Auf der mittleren Etage der Geisterstadt befindet sich ein Haus, das Plok unbedingt einmal besuchen sollte. Drinnen warten unzählige Muscheln, ein Buchstabe und ein Poweranzug. Mit dieser Ausrüstung ist es kein Problem mehr, den Fahnenmast zu erreichen.

Das Ziel

Mit dem Kreiselift geht es nach oben und dann nach rechts, bis sich die Plattform zum Fahnenmast aktiviert. Geschafft!



Nach oben

Links vom (zur Zeit) unerreichbaren Lift ist das Haus, von dessen Dach aus Plok nach links springen muß, um die Zielscheibe zu treffen, die den Lift aktiviert.



Shprouts

Die Bewohner der Geisterstadt sind ganz und gar nicht über den Besuch von Plok erfreut. Macht aber nichts, zwei Armwürfe genügen, um sie fertigzumachen.



Famosa 5 – Die Penkinos

Es wird Zeit für einen Endgegner. Die Penkinos sind besonders hartnäckige Gegner und lassen sich nur besiegen, indem man die Luft aus ihnen herausläßt. Zu diesem Zweck befinden sich links und rechts zwei Stacheltrommeln, die Plok mit einem Schuß auf die Zielscheibe aktiviert. Allerdings erst, wenn sich die Penkinos genau vor der Stacheltrommel befinden. Wenn sie auf der Erde landen, kann Plok ihnen den Rest geben.



Je weniger Penkinos noch übrig sind, desto schneller werden die Verbleibenden. Äußerste Vorsicht!



Gliederbügel

Nachdem ein Körperteil Ploks die Zielscheibe berührt hat, wandert es automatisch zum nächsten Gliederbügel. Dort kann es sich Plok wieder holen und anmontieren.



Famosa (Kapitel 7) – Wasserspiele

Auch wenn der Name dieses Levels es vermuten läßt, handelt es sich hier überhaupt nicht um einen sonnigen Badespaß. Vielmehr zeigt sich in dieser Stufe, daß Flöhe überaus gemeine und hinterlistige Kreaturen sind. Sogar im Wasser verlieren sie nichts an Sprungkraft und greifen Plok an. Leider verschwinden auch die kleinen Rettungsinseln ab und zu im kühlen Naß. Und Plok kann nicht schwimmen.

Was ist denn das?

Um mit dem Raketenlift nach ganz oben zu kommen, muß Plok zunächst die Floheierschranke beseitigen. Etwas umständlich, aber der einzige Weg.



Achtung Warpzone!

Wer kennt das nicht? Da wirft man zwei Arme und ein Bein auf einen saftigen Apfel – und plötzlich findet man sich in einer Warpzone wieder. Allerdings gibt's nasse Füße!



Famosa (Kapitel 8) – Flohwald

Obwohl Plok seit seiner Geburt auf Famosa lebt, ist es heute das erste Mal für ihn, daß er den Flohwald besucht. Der Spaziergang wird zum echten Horrortrip, spätestens wenn Plok das erste Mal durch die Stacheldrehtüren gehen muß. Und sonst? Überall sind Flöhe, Flöhe, Flöhe..!

Nachtschattengewächs

Die Blumen mit den grimmigen Gesichtern wachsen überall im Flohwald. Plok zerstört sie als Super-Kreissäge (mit Amulett) in Sekundenschnelle, bevor sie ihn zerstören. Plok hatte eben schon immer etwas gegen „Flower Power“.



Stachelige Drehtür

Die einzige Möglichkeit an den Mammutbäumen vorbeizukommen, besteht für Plok darin, die stacheligen Drehtüren zu benutzen. Das kann, wenn er nicht vorsichtig ist, sehr schmerzhaft sein.



Und noch ein Floh

Den Floh auf der anderen Seite vom Riesenpilz kann Plok loswerden, indem er ein paar Gliedmaßen nach ihm wirft. Es hat also doch seine Vorteile, wenn man mit Armen und Beinen werfen kann. So kann sich Plok den mühevollen Weg auf die andere Seite ersparen.



Wellenreiter

Werft einen Arm nach Big Bill, nutzt die Gelegenheit, wenn er kurz im Wasser verschwindet, und springt dann ins Wasser. Eine Plattform wird plötzlich erscheinen.



Rundflug

Stellt Euch auf die schwebende Plattform und wartet. Fliegt Ihr unter den Stacheln vorbei, duckt Ihr Euch, fliegt Ihr den Stacheln entgegen, springt Ihr kurz in die Luft. Der schwebende Lift transportiert Euch bis kurz vor das Ziel.



FAHNENMAST

LEVELSTART



9 Der Ekeltyp

Hinter dem Flohwald wohnt der Ekeltyp. Und wahrhaftig, dieser Typ ist das ekelhafteste, was Plok je unter die Augen gekommen ist. Die riesige, widerwärtige und pelzige Spinne ist nicht nur äußerst unappetitlich, sondern auch sehr gefährlich. Wenn der Ekeltyp sein Spinnennetz baut, wird es für Plok erst richtig ernst.



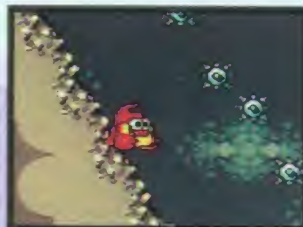
Famosa 10 – Die Eierhöhle

In der Eierhöhle wird Plok zum Sprengmeister. Geheimnisvolle Felsstrukturen versperren ihm des öfteren den Weg durch die gewaltigen, rosa Eier. Plok vermutet, daß die Flohgrube nicht mehr weit ist.



Famosa 11 – Der Todestunnel

Gleich am Anfang des Todestunnels verliert Plok beide Beine und damit seine gefährlichste Waffe. Tiefhängender Stacheldraht zwingt Plok dazu, daß er schubbern muß, um weiter zu kommen.



Famosa 12 – Windstärke 12

Plötzlich zieht ein Sturm über Famosa auf und bringt das Meer zum Toben. Obwohl er wasserscheu ist und am liebsten nach Hause in sein warmes Bett gehen würde, stellt sich Plok der Herausforderung und jagt auch hier nach den dreisten Flöhen. Das Problem sind eigentlich nur die hohen Wellen, die ab und zu erscheinen. Ihr müßt schon sehr geschickt sein, um diesen Level heil zu überstehen und am Ende einen Buchstaben zu bekommen.

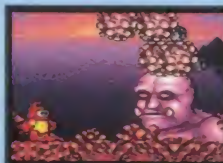


Achtung, Achtung! Rollende Oster-eier von oben!



Famosa 13 – Dr. Faustus

Dr. Faustus verläßt seinen Palast unter der Erde nur ganz selten. Daß er es gerade heute tut, hat einen guten Grund. Die Flohkönigin hat ihn so hypnotisiert, daß er nur noch eines im Sinn hat, die Vernichtung von Plok!





Flohgrube (Kapitel 1) – Räderdom

Im Südosten von Famosa befindet sich die unheimliche Flohgrube, die Heimat von unzähligen Riesenflöhen. Endlich ist der Zeitpunkt gekommen, um dem ganzen Spuk mit den gemeinen Fahnen-dieben ein Ende zu bereiten. Endlich, freut sich Plok, kann er der Flohkönigin zeigen, wer auf Famosa das Sagen hat.

Kreisellifte

Die Lifte beginnen erst dann zu rotieren, nachdem ein Arm oder ein Bein auf die Halterung geschleudert wurde. Dann drehen sich die Lifte höllisch schnell.



Einrad-Plok

In jedem Sektor der Flohgrube erhält Plok ein spezielles Fortbewegungsmittel, das sowohl Vor- und Nachteile hat. Mit dem Einrad kann sich Plok sehr schnell von der Stelle bewegen, manchmal jedoch etwas unkontrolliert.



Flohgrube 2 – Autobahn

„Ey Mann ey, jetzt mach' ich alle Flöhe kaputt, ey!“ denkt sich Plok, als seine Kulleraugen das coole Gefährt im zweiten Sektor der Flohgrube erblicken. Da erwacht das Tier in Plok! Er steigt in seine neue Kiste, gibt Gas, drückt Dauerfeuer und setzt sein gehässigstes Grinsen auf...



Flohgrube 4 – Easy Rider

Wie es sich gehört, hat sich Plok zunächst einen Sicherheitshelm aufgesetzt, bevor er auf sein motorisiertes Zweirad steigt, denn man weiß ja nie... Die Fahrt durch den vierten Sektor der Flohgrube wird sehr rasant und sehr gefährlich. Macht Euch auf etwas gefaßt!



Flohgrube 3 – Rocket Man

Seit dem letzten Michael Jackson-Konzert auf Famosa träumt Plok von solch einem Trip mit dem Raketengürtel. Was kann es schöneres geben, als mit Düsenantrieb unter den Füßen durch eine flohverseuchte Höhle zu fliegen und mit einem Lasergewehr auf giftspukende Rüsseltiere zu feuern...? – Na gut, da gäbe es schon einiges... Aber dafür ist jetzt keine Zeit! Die Flohkönigin soll ja nicht denken, sie hätte den Zermürbungskrieg gegen Plok schon gewonnen. Die Steuerung des Raketengürtels wird Euch anfangs einige Schwierigkeiten bereiten, aber Ihr wißt ja, „Übung macht den Meister“ und so weiter...



Flohgrube 5 – Heli-Höhli

Am liebsten fliegt Plok mit seinem Helikopter durch die labyrinthartigen Höhlen der Flohgrube. Der Hubschrauber ist mit einer Außenbordkanone ausgestattet, was das Flöhebombardieren sehr einfach macht. Die Heli-Höhli (okay, okay, ein idiotischer Name) ist einer der umfangreichsten Level im ganzen Spiel, leider gibt es nur wenig Möglichkeiten, Euch zwischendurch mit neuer Lebensenergie aufzufrischen. Trotzdem solltet Ihr nicht aufgeben, denn bis zur Flohkönigin sind es nur noch zwei Höhlen, die Ihr unverseht durchqueren müßt.



Warnschilder

Plok hat zwar keinen Führerschein, aber was die Verkehrsschilder bedeuten, weiß er trotzdem. Der rote Kreis mit dem Ausrufezeichen bedeutet, daß Plok schleunigst seine Geschwindigkeit verringern sollte.



Doppellift

Der Weg nach oben rechts führt über zwei Kreiselifte. Während Ihr auf dem ersten Lift steht, müßt Ihr nach oben springen und den zweiten Lift erwischen. Stürzt bei dieser Aktion aber nicht vom ersten Lift.



FAHNENMAST

Flohgrube 6 – Flohmanöver

Plok muß schon ziemlich sauer auf die Flöhe sein, wenn er als überzeugter Pazifist in einen Panzer steigt, um sie auf diese Art und Weise fertigzumachen. Aber was sein muß, muß sein! Die Steuerung von Ploks Panzer ist leider sehr gewöhnungsbedürftig. Das Gefährt ist sehr träge und die Kanone kann nur nach unten schießen. Hauptsächlich benutzt Ihr den Panzer in diesem Level, um die Floheierbarrieren zu zerstören, Flöhe lassen sich mit dem Panzer nur sehr schwer bekämpfen.



Flohgrube 7 – Captain Plok

Ganz anders als der Panzer, läßt sich Ploks UFO hervorragend steuern. Es ist eine wahre Wonne mit der fliegenden Untertasse durch die letzte Höhle vor der Flohkönigin zu fliegen. Das Mini-Raumschiff ist äußerst wendig und schnell. Außerdem kann Plok mit einer Laserkanone feuern, die gegen die Flohmuationen sehr effektiv ist. Schon lange hat Plok den Verdacht, daß diese merkwürdigen Flöhe nicht von dieser Welt sind. Wenn Ihr es bis zu dieser Stufe geschafft habt, sollte der Rest kein Problem mehr für Euch sein.



Flohgrube (Kapitel 8) – Die Flohkönigin

Dummerweise ist Plok in ein Paar vollgekleisterter Sprungfedern getreten. Nun ist er dazu verdammt, springend gegen die Flohkönigin anzutreten. Mit den Sprungfedern kann Plok zwar enorm hoch springen, dafür landet er jedoch ab und zu auf der Flohkönigin, was ja nicht der Sinn der Sache ist.



Nachdem die kleinen Flöhe erledigt sind, kann sich Plok um deren Königin kümmern.



Faszinierende neue Videospielwelt: „Project Reality“

Neues 64-Bit-Videospielsystem von Nintendo verspricht einzigartige Spiel-Erlebnisse

Bilder wie die Wirklichkeit. Spiele, die einen in eine andere Welt hinein versetzen. Action, realistisch wie im Film. Die Fachleute nennen diese Videospielträume „Virtuelle Realität“. Und dieser Traum soll schon bald in Erfüllung gehen. Zusammen mit Silicon Graphics arbeitet Nintendo mit Hochdruck am „Project Reality“, einem Videospielsystem, das alles bisher dagewesene in den Schatten stellen wird. Club Nintendo hat sich von den Verantwortlichen von Silicon Graphics und Nintendo selbst erklären lassen, was das neue System zu bieten haben wird.

(pn) – Alle Videospielhersteller träumen den gleichen Traum: Eine Konsole und Spiele herzustellen, die Bilder und Sounds liefern, die so realistisch wie nur möglich sind. Dieser Traum bekam den Namen „Virtuelle Realität“. Die Technik kann längst am Computer diesen Traum erfüllen, doch bislang war die notwendige Hardware so teuer, daß nur ein paar wenige Computer-Experten sie nutzen konnten. Silicon Graphics, die führende Computefirma auf diesem Ge-

biet, die bereits für die faszinierenden Computertricks in den Hollywood-Filmen „Terminator 2“ und „Jurassic Park“ verantwortlich zeichnete, beschloß vor einiger Zeit, ein besonders herausforderndes Projekt in Angriff zu nehmen. Man wollte den technologischen Vorsprung, den man in den Filmen eindrucksvoll präsentierte, in Videospiele einbringen. Das Ziel war es, nicht nur Bilder zu erzeugen, die absolut realistisch sind, sondern auch den Spieler voll ins Spielgeschehen miteinzubeziehen.

Bilder der Fantasie

Silicon Graphics-Gründer James Clark: „Der Erfolg von Silicon Graphics beruht auf der Tatsache, daß die menschliche Fantasie durch visuelle Eindrücke stimuliert wird. Was wir in einem Sonnenuntergang sehen, nachts träumen, im Kopf haben, wenn wir ein gutes Buch lesen – all diese Bilder in unserem Kopf sind visuelle Eindrücke.“ Immer wieder haben Menschen versucht, diese Bilder festzuhalten, doch

erst der Computer machte es möglich, diese Bilder genauso lebendig, detailgetreu und realistisch wiederzugeben, wie sie in Wirklichkeit oder in der Fantasie sind. Nach den erstaunlichen Erfolgen, die Silicon Graphics auf diesem Gebiet in den vergangenen Jahren zu verzeichnen hatte, entschloß man sich, die wohl herausforderndste Idee in die Tat umzusetzen: Die Entwicklung eines ganz neuen Videospielsystems.

Partner Nintendo

Nach intensiver Partnersuche für dieses Projekt entschied sich Silicon Graphics für Nintendo. Die Kombination von Nintendos Spiele-Know-How und Silicon Graphics Computer-Technologie verspricht einiges. Clark: „Wir wollten kein Gerät herstellen, das einfach nur einen Tick besser ist als andere. Vollkommen neu sollte es sein, besser, klar überlegen. Keiner bot uns bessere Chancen für dieses Vorhaben als Nintendo.“ Für die Videospieler auf der ganzen Welt soll das neue System, das den Namen „Project Reality“ trägt, eine Eintrittskarte in eine neue Videospieldimension sein.

Silizium-Basis

Wie wird dieses neue Videospiel-System aussehen? Nintendo und Silicon Graphics entwickeln das erste 64-Bit-Videospiel-System im Mega-Memory-Cartridge-Format (d. h. in Form von Spielekassetten) auf Silizium-Basis. Für diese Entscheidung war die Leistungsfähigkeit ausschlaggebend. „Vielleicht haben die Leser schon gehört“, erläutert Clark, „daß unser neues System genauso lei-



Wie auf dieser Fotomontage könnte die Verbindung von Nintendos Spiele-Know-How und Silicon Graphics neuartiger Computertechnologie aussehen.



Mario fühlt sich offensichtlich wohl in der neuen Spiel-dimension, die „Project Reality“ verspricht.

stungsfähig ist wie fünf Personal Computer zusammen. Das ist aber stark untertrieben: Project Reality hat die Computerleistung von Dutzenden von 486er PCs. Kurz gesagt, dieses Videospiel-System ist in seiner Art einzigartig.“ Die Entwicklung des „Project Reality“-Systems läuft auf Hochtouren und bereits Ende 1994 in den Spielhallen und 1995 dann auch zu Hause werden sich die Videospieler davon überzeugen können, wie die Zukunft aussehen wird. Clark: „Mit Project Reality wird ein neuer Industriestandard geschaffen.“ Ein Blick auf die technischen Daten zeigt bereits, daß Nintendo und Silicon Graphics das hochgesteckte Ziel erreichen werden: „Vollkommen realistische 3D-Animationen, umwerfende Grafiken,“ verspricht der Gründer, der bis vor kurzem auch Präsident von Silicon Graphics war.

Schnelligkeit

Die Entscheidung gegen eine CD-gestützte Hardware war schnell getroffen, denn das Cartridge-System auf Silizium-Basis ist 2 Millionen Mal schneller. „Die Wahl, die wir zu treffen hatten, hieß nicht Cartridge oder CD, sondern Silizium oder Magneto-Optik, und wir entschieden uns für Silizium,“ erklärt Peter Main, Vizepräsident Marketing von Nintendo of America. „Die Silizium-Technologie, die wir in der neuen Nintendo-Cartridge unterbringen werden, ist die heute schnellste verfügbare Technologie. Wenn es auf Geschwindigkeit ankommt, übertrifft kein anderes Speicherformat die Silizium-basierte Cartridge.“ Die herausragende Eigenschaft an dem neuen System wird seine unglaubliche Fähigkeit sein, auf Speichermedien zuzugreifen, die pro Spiel 100 Me-

gaBits Daten anbieten können. (Zum Vergleich: „Street Fighter II Turbo“ für das Super Nintendo verfügt über 20 MegaBit.) Mit einer solchen Kapazität sind Videospiele möglich, die so realistisch sind in Bezug auf Grafik, Sound und Musik, wie man es noch bis vor

kurzem kaum für möglich hielt. Videospielhersteller sind damit in der Lage, 10 bis 16 Mal mehr in ein Spiel hineinzulegen als zum Beispiel beim Super Nintendo-Hit „Super Mario World“. Um Action- und Adventure-Spiele mit dem bestmöglichen Unterhaltungswert anbieten zu können, muß die Rechengeschwindigkeit optimal ausgenutzt werden.

Erschwinglich

Die Nintendo Cartridge-Technologie bietet diese Möglichkeit. Peter Main: „CD-ROM erweist sich für die entscheidenden Phasen im Spiel zur Zeit als viel zu langsam. Das neue Cartridge-Format erlaubt uns, dem Kunden das Beste an Technologie insgesamt zu bieten – und dies zu erschwinglichen Preisen.“ Man rechnet damit, daß das neue Nintendo-Videospielsystem in den USA unter 250 Dollar kosten wird.

Main betont aber, daß man sich bei Project Reality den Weg in die CD-Technologie offenhalten will: „Wir werden die CD-Technologie weiter im Auge behalten und wir werden Vorkehrungen treffen, beim Project Reality-System CD-ROMs als Zusatz-Erweiterungen nutzen zu können, sobald sich ein zukünftiges Potential herauskristallisieren sollte.“

Das gilt natürlich auch für technische Entwicklungen, die weder zu den Cartridge- noch zu den CD-ROM-Medien zu zählen sind. „Project Reality“ soll eben tauglich sein für die Zukunft und die Zukunft der Videospiele eindrucksvoll mitbestimmen. Auch wenn man sich bei Nintendo und Silicon Graphics sicher ist, mit „Project Reality“ die Spitze der Technologie anzubieten, will man sich aber auf keinen Fall auf diesem Erfolg ausruhen.

TECHNISCHE DATEN

„Project Reality“

Die Eigenschaften

- * Echter 64-Bit-RISC-Mikroprozessor
- * Mikroprozessor-Taktrate größer als 100 MHz
- * Echtzeit-3D-Grafik, 24-Bit Farbe, hochauflösende Video- und Audio-Qualität
- * Pro Sekunde mehr als 100 000 Polygone (Polygone = 50-Pixel-verkettete Dreiecke)
- * Mehr als 100 MIPS (MIPS = Millionen Instruktionen pro Sekunde, die verarbeitet werden können)
- * Mehr als 100 MFLOPS (MFLOPS = Millionen Gleitkomma-Operationen pro Sekunde, die durchgeführt werden können)
- * 3D-Texture-Mapping, in Echtzeit anti-aliasiert für realistische Grafik-Bilder
- * Höhere Auflösung als für die TV-Standards PAL und NTSC, kompatibel für das zukünftige HDTV



Das neue Videospielsystem „Project Reality“ wird eine Grafik bieten, die sonst nur Computer-Experten zur Verfügung steht.

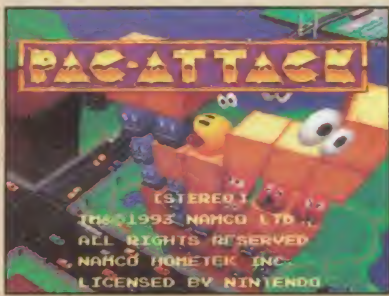
Fotos mit freundlicher Genehmigung von Silicon Graphics

PAC-ATTACK



TM

Was kommt heraus, wenn man den Spiele-Klassiker Pac Man mit dem ebenso klassischen Tetris kreuzt? Na, ist doch klar: Pac-Attack! Reaktionsschnelligkeit und strategisches Denken sind bei diesem neuen Super Nintendo-Hit gleichermaßen gefragt. (pn)



Der neue Spiele-Klassiker!

Wenn sich zwei so einzigartige Spielideen zusammentun, dann muß einfach ein neuer Spieleklassiker dabei herauskommen. Für alle, die Tetris auf ihrem Super Nintendo schmerzlich vermißt haben, präsentiert sich Pac-Attack als wahre Wunderkur. Wieder ist das Spielprinzip eigentlich ganz simpel: Aus verschieden-geformten Blöcken müssen Reihen gebildet werden, die dann verschwinden. Doch da gibt es noch die Geisterhorden, die Pac Man zu seiner Leibspeise auserkoren hat. Davon frißt er so viele, wie Ihr ihm erlaubt. Dazu bedarf es kaltblütiger Vorausplanung, denn zu leicht verschansen sich die Quälgeister unter den Pac Man-resistenten Blöcken. Gleich drei verschiedene Spieloptionen bietet Pac-Attack: Entweder Ihr spielt im Normal Modus um die höchste Punktzahl oder Ihr versucht die Puzzle-Aufgaben zu lösen oder Ihr schnappt Euch einen Mitspieler und fichtet gegeneinander um die Pac-Attack-Krone.



NORMAL MODUS

Reihe für Reihe, Geist für Geist und Level für Level erklimmt Ihr den Berg des High Scores. Es gibt viele Möglichkeiten, Punkte einzusammeln. Da wäre zunächst einmal das Löschen von waagerechten Blockreihen, genauso wie man es ja von Tetris her kennt. Doch es gibt noch eine weitere, noch lohnendere Methode einen High Score zu erreichen: Geister an Pac Man verfüttern. Aber Vorsicht, daß Ihr Euren Block- und Geisterstapel nicht über den Bildschirmrand oben hinausbaut!



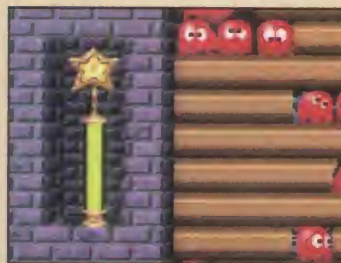
Bitte einreihen!

Das ist natürlich eine Ideallösung für das Geisterproblem: Ihr stapelt die quallen-ähnlichen Wesen einfach in einer Reihe übereinander, setzt Pac Man, sobald er auftaucht oben drauf und der mampft sich nach unten durch. Doch leider werdet Ihr nicht immer die Möglichkeit haben, solche idealen Geisterreihen zu bilden, denn der Zufall bestimmt, ob ein passender oder unpassender Block mit oder ohne Geist von oben herunterfällt. Achtet darauf, daß Pac Man immer an möglichst alle Geister herankommt. Rechnet Euch vorher aus, wie und welche Blockreihen Ihr löschen müßt, damit Pack Man an die Geister herankommt.



Wenn der Elf staubt...

...dann haben Geister nichts zu lachen! Habt Ihr Euch schon gewundert, was das Sternenzepter am linken Bildschirmrand hier zu suchen hat? Nein, das ist nicht nur hübsche Dekoration (außer im Easy-Mode), sondern kann Euch aus manch bedrohlicher Lage heraushelfen. Mit jedem Geist, den Pac Man vermampft, füllt sich das Zeppter ein wenig mit Elfenstaub. Ist das Zeppter dann voll und droht überzulaufen, erscheint ein kleiner Elf auf der Bildfläche. Behandelt ihn freundlich, denn er setzt sich oben auf Euren Block-Geisterstapel, schwingt sein magisches Zeppter und zauberhafter Staub läßt alle Geister verschwinden, die sich unter dem Elf befinden. Ganz plötzlich sind bedrohliche Situationen gar nicht mehr so schlimm wie vorher.



Der Elf hilft Euch aus bedrohlichen Situationen heraus, wenn er mit seinem Staub die Geister verschwinden läßt.

PUZZLE MODUS

Hört sich eigentlich ganz simpel an: Ihr müßt alle Geister vom Bildschirm verschwinden lassen mit so wenig Pac Man-Einsatz wie möglich. Doch alles, was sich so einfach anhört, hat natürlich meistens seine Tücken. In diesem Falle liegt die Tücke in der Anzahl, der zur Verfügung stehenden Pac Mans. In den niedrigen Levels mögen ja die fünf vorrätigen Pac Mans noch mehr als genug sein, aber je höher Ihr levelmäßig steigt, desto mehr Geister gilt es zu vertilgen und dann wird's knapp!



◀ Wege offenlassen!

Eines müßt Ihr unbedingt beachten, wenn Ihr die rund 100 Puzzles bewältigen wollt: Versperrt Pac Man nicht den Weg zum Geisterschmaus mit Blöcken! Grundsätzlich frißt sich Pac Man in die Richtung durch, in die sein weitaufgesperrter Mund zeigt. Wollt Ihr ihn in eine andere Richtung mampfen lassen, dann dreht und wendet den Block. Die nebenstehenden Bilder zeigen Euch, wie Ihr am besten vorgeht. Stapelt die Blöcke so, daß sie Pac Man nicht behindern und zeigt ihm den Weg bis zum letzten Quälgeist.



◀ Schwebend und fest

Ab Stage 30 wird es besonders hinterhältig. Feste und doch schwebende Balken, die aber weggelöscht werden können, erschweren die Puzzle-Aufgabe. Nun ist logisches Denken gefordert, wenn Ihr Pac Man nicht einfach ins Leere fallen lassen, sondern ihm die Geister servieren wollt. Baut ihm eine Plattform, die ihn ans Ziel führt. Oder löscht erst einmal die Balken weg, bevor Pac Man zum Einsatz kommt. Bedenkt aber, daß das Weglöschen der Balken nicht immer die beste Lösung ist.



◀ Pac Man einplanen

Natürlich ist es lobenswert, so wenig Pac Mans zu benutzen wie möglich, doch das klappt bei den komplizierten Puzzles nicht immer. Ihr habt eine bestimmte Anzahl Pac Mans zur Verfügung, plant diese geschickt in Eure Strategie ein. Nicht immer wird es gelingen, Pac Man gleich alle Geister vertilgen zu lassen. Deshalb solltet Ihr Euch einen Plan zurechtlegen, der auch in Kauf nimmt, daß Pac Man mal nur einen oder zwei Geister frißt. Dann löscht einige Blockreihen und macht so den Weg frei.



VERSUS MODUS

Die Steigerung von Spaß ist Riesenspaß! Im Falle von Pac-Attack garantiert Euch der 2-Spieler-Modus eben diesen. Das Rezept? Man nehme 2 Spieler, wählt den „Versus Mode“ an und schon ist man mittendrin in der Action. Wer von Euch ist der erfolgreichste Geistermampfer? Behaltet immer die Bildschirmhälfte Eures Gegenspielers im Augenwinkel, denn danach solltet Ihr Eure Strategie ausrichten. Wer als erster seinen Bildschirm überfüllt hat, verliert. Derjenige der als erster drei gelbe Kugeln gutgeschrieben bekommt, ist der Sieger.



Der Geister-Großangriff!

Hier zeigt sich Euer wahrer Charakter! Wie gemein könnt Ihr sein, wenn es darum geht, den Sieg bei Pac-Attack davonzutragen? Es gibt da nämlich eine Möglichkeit, Eurem Gegenspieler jede Strategie-Suppe ordentlich zu versalzen, wenn Ihr vier oder mehr Geister auf einmal vermampfen laßt. Dann

nämlich fallen Eurem Widersacher zusätzliche Geister ins Bild, die sich nicht immer passend niederlassen. Und in einem solchen Falle kann es ganz schnell passieren, daß Euer Gegenspieler die Grenze des oberen Bildschirmrandes sprengt.



Immer fair bleiben!

Ehe der große Frust kommt, solltet Ihr Euch mit Eurem Gegenspieler eingehend unterhalten. Handelt es sich um einen absoluten Anfänger im Geister-Vertilger-Spiel? Oder hat der andere schon viel mehr Pac-Attack-Erfahrung als Ihr? Das könnte ein unfairer Kampf werden, wenn es da nicht die „Speed Select“-Option gäbe. Dadurch, daß die zwei Spieler unabhängig voneinander die Geschwindigkeit anwählen können, mit der die Blöcke und Geister herunterfallen, ist die Fairness gewährleistet.



AERO THE ACRO-BAT™



Hereinspaziert,...

...hereinspaziert, verehrtes Publikum – die Vorstellung kann beginnen! Seht Euch um und staunt, Aero The Acrobat betritt die Manege des Videospielzirkus. Die ausgeflipptesten Rummelplatz-Typen wollen Aero die Tour vermessen und haben sich die hinterhältigsten Gemeinheiten ausgedacht. Aber da haben sie die Rechnung ohne Euch gemacht!

(ak)

Die Show beginnt...

... wo wohl? Yeah, im Zirkuszelt! Aero ist voll gut drauf, oder wie die Zirkusleute sagen: Gut auf Draht! Und Aero kann es nicht erwarten, in dem vollbesetzten Zirkuszelt das Publikum so zum Staunen zu bringen, daß ihre Münder wie eingefroren offenstehen. Aber nicht nur im Zirkuszelt, sondern später auch im Freizeitpark, im Wald und im Museum wird Aero seine abgefahrensten Bewegungskünste unter Beweis stellen müssen.



Okay Leute – festschnallen und den Controller tanzen lassen, das ist angesagt; sonst sitze ich echt in der Patsche.



Jede Spielstufe bringt Euch verschiedene Aufgaben. Merkt sie Euch gut, sonst könnt Ihr nicht weiterkommen.



Alle 20 000 Punkte könnt Ihr ein Extraleben absahnen! Wenn das kein Geschäft ist unter Zirkusleuten?

Acro-Bat's Action!

Eines sollte gleich klar sein, Leute! Ich bin ein Artist der Lüfte. Und nur, wenn Ihr Eure Finger auf dem Controller nicht verwurstelt, habe ich eine Chance, weiterzukommen. So, jetzt kläre ich Euch mal auf, wie's weitergeht: Wenn ich springen soll, müßt Ihr den gelben B-Knopf drücken. Wenn ich auf 'ner Leiter rumhänge, kann ich auch ein Stück nach oben springen; laßt hierzu die Richtungstaste „Hoch“ kurz los, drückt „B“ und dann wieder „Hoch“ – so geht's schneller. Eine Drehattacke führe ich aus, wenn ich hochspringe und Ihr nochmals „B“ drückt; die Richtung müßt Ihr zuvor mit dem Steuerkreuz angeben. Außerdem kann ich mich ducken, wenn Ihr das

Steuerkreuz nach „Unten“ drückt, und mit Sternen werfen, wenn Ihr den Y-Knopf drückt und vorher Sterne gesammelt habt. Selbstverständlich kann ich auch auf dem Drahtseil balancieren, daran hängen (X-Knopf drücken) und abspringen („Unten“). In der Luft schweben ich, wenn Ihr im Sprung „X“ drückt.



Seht Ihr den bösen Clown vor mir? Hochspringen, wenn er mich erwischen will und sofort einen Stern nach ihm werfen!



Mit der Drehattacke erwische ich fast jeden Gegner. Außerdem hilft sie mir, im Sprung ein Stückchen weiter nach oben zu kommen. Also: Immer schön üben!



Hilfreiche Gegenstände!

Aufgepaßt, Leute! Während meiner Vorführung werdet Ihr ab und zu Gegenstände finden. Die sind keine Verzierung, oder hopse ich hier etwa in einem Poesie-Album rum?! Schnappt Euch die Dingelchen, denn ich kann sie sehr gut gebrauchen.



NAHRUNGSMITTEL

Kuchen, Hot Dogs usw. füllen mein Punktekonto weiter auf. Denkt an das Extraleben!



FALLSCHIRM

Dieses Teil ermöglicht es mir, langsam und steuerbar zu Boden zu schweben.



ZAUBERSTERNE

Sammelt sie ein, bitte! Mit ihnen kann ich nach Angreifern werfen.



BLITZ

Mit dem Blitz besitze ich doppelte Drehkraft und kann höher drehen.



FREIER AERO

Was wohl? Ich bekomme ein Leben dazu. Sehr komfortabel – oder?



BONUS GEGENSTAND

Yauli! Ich liebe das Bonus-Spiel über alles. Packt Euch den Bonus-Gegenstand.



AERO-FLÜGEL

Super-Dooper! Mit diesen Flatter-Teilen kann ich kurze Zeit fliegen – wow!



UHR

Eine ganze lange Minute bekomme ich gutgeschrieben, wirklich okay!



GESUNDHEITSLEISTE

Bis zu fünf „A's“ könnt Ihr sammeln; dann bin ich kerngesund.



UNBESIEGBARKEIT

Findet und schenkt mir diesen Stern und ich bin unbesiegbar.

Liste der Aufgaben

Für alle mit knallroten Tomaten auf den Augen, folgt unten die Liste mit meinen verschiedenen Aufgaben in jeder Stufe. Der Anfangsbuchstabe gilt jeweils für Zirkus (Z), Freizeitpark (F), Wald (W) und Museum (M).

- Z1 – Findet und zerschmelzt 7 Sterne-Plattformen.
- Z2 – Findet den Schlüssel und rettet Ariel.
- Z3 – Findet 15 Sternen-Plattformen.
- Z4 – Springt durch 25 magische Ringe.
- Z5 – Schaltet alle Lichter an.
- F1 – Findet 5 Sternen-Plattformen.
- F2 – Fahrt mit der Achterbahn.
- F3 – Findet die Schlüssel und öffnet die Türen.
- F4 – Fahrt mit dem Rotor – Augen auf!
- F5 – Springt durch 25 magische Ringe.
- W1 – Findet den Ausgang.
- W2 – Die Reise in der rollenden Tonne – Vorsicht!
- W3 – Drei Bungee-Sprünge zu Schlüssel und Tür.
- W4 – Reitet die Stromschnellen – Achtung, Stachel!
- M1 – Erkundet die Hallengänge.
- M2 – Findet den Ausgang.
- M3 – Erkundet den Turm.
- M4 – Erkundet die versteckten Passagen.
- M5 – Erkundet das Laboratorium.

Let's go – oho!

Stufe 1

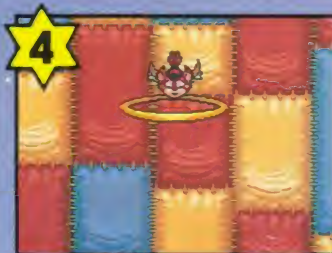
Als Artist fühle ich mich im Zirkus natürlich am wohlsten und, obwohl diese erste Stufe nicht die größte ist, bin ich dennoch ganz schön gefordert. Zum Glück besitze ich die Fähigkeit, meine patentierte Drehattacke nach Belieben auszuführen. Mit dieser schwindelerregenden Technik kann ich auch weit entfernte Plattformen erreichen, indem ich erst hochspringe und kurz vor dem Runterfallen die Drehattacke einsetze. Sie bringt mich dann noch ein Stück höher.



Ein paar Sprünge auf die Plattform und sie zerschmilzt wie Butter in der heißen Wüstensonne.



Hey, Leute. Am Anfang von Stufe 2 befindet sich ein Trampolin. Benutzt es und schnappt Euch den B-Ball. Eine Bonusstufe winkt nach dem Ende dieser Stufe.



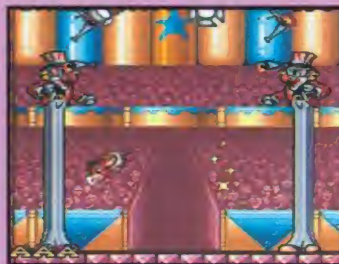
Paßt gut auf und steuert mich bitte genau! Die 25 magischen Ringe zu erwischen ist schwerer, als es auf den ersten Blick aussieht!



Hier ist es dunkel, niemand kann mich sehen! Schaltet also das Licht an – los, sofort! Die verschiebbaren Kanonen werden Euch eine große Hilfe sein. Gut ballern, ich fliege.

Die Stelzen-Brüder

Gegen Ende der Zirkus-Stufe warten sie schon auf mich: Die Stelzen-Brüder. Aber keine Bange, gegen sie ist ein Kraut gewachsen – die Drehattacke gegen ihre Stelzen. Immer wenn ich einen von den Stelzen mit der Drehattacke erwische, wird die Stelze ein Stück kürzer.



Stufe 2

Nahe des Zirkusses befindet sich der Freizeitpark. Aber wer glaubt, sich hier vergnügen zu können, sieht sich schnell getäuscht: Hier geht echt der Punk ab! Achterbahn und Riesenrad, Rotor und Luftschaukel – was will man als Zirkusartist mehr? Zum Glück bin ich, Aero the Acrobat, wie geschaffen für solche Verlustigungen – oder etwa nicht?



Fliegend nähert sich Aero dem Erfolg.



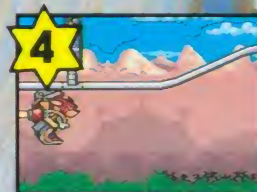
Jetzt muß ich ganz schnell springen, bevor sich die Gleise nach oben biegen!



Vier Schlüssel muß ich in diesem Unterabschnitt finden und nacheinander die vier Türen öffnen. Bedenkt: The show must go on!

Das Clownsgesicht

Er meint, er habe im Freizeitpark alles fest im Griff. Geschickt weicht Aero dem Zugriff aus und vollführt seine fantastischen Drehsprünge auf die leuchtende Nase... bis dem Clown die Tränen kommen. Allerdings sollte man hier aufpassen.



Jewells „Hoch“ oder „Unten“ drücken, um den Hindernissen auszuweichen!

Um alle 25 magischen Ringe verschwinden lassen zu können, muß ich die Trampoline und die Drehattacke benutzen, um höher zu kommen.



Stufe 3

Na so was – jetzt habe ich mich im Wald verlaufen und muß den Weg in Edgar Ektor's Hauptquartier finden! Null Problemo, würde dieses außerirdische Rüssel-Tier sagen, aber ich bin mir da nicht so sicher. Zuerst ist es an der Zeit, den Ausgang zu finden; danach steht die Reise in der rollenden Tonne auf dem Plan, bevor ich als Bungee-Springer Schlüssel fangen und Türen öffnen muß. Aber dies ist alles nichts im Vergleich zu dem Ritt auf den Stromschnellen. Na viel Spaß!



Halte Ausschau nach Schlüsseln und einer Menge Gegenständen, die in dem großen Gebiet zu finden sind. Es lohnt sich auf alle Fälle!



He, Leute! Wenn ich in der verfluchten Tonne stecke, helft mir bitte, dem Wasser und den Stacheln auszuweichen. Also: Immer die „Jump“-Taste im Auge behalten – okay?



Springen und Ducken ist bei dem Ritt auf den Stromschnellen angesagt! Springt gegen den Strom hoch, um 1-Up's zu bekommen!

Echt ätzend, diese Gummi-Hüpferei – Ich komme mir vor wie ein durchgeknalltes Jojo. Naja, macht das Beste draus und sammelt Gegenstände und Schlüssel ein!



Stufe 4

Jetzt geht's aber los! Nur so ein Wirrkopf wie Edgar Ektor konnte sich so ein Horror-Museum ausdenken. Meine Aufgabe ist es nun, endlich Zero und Edgar zu finden und sie unschädlich zu machen. Leichter gesagt als getan. Grüner Schleim, der Mechanische

Mike, Marvin der Magier und andere Unaussprechlichkeiten warten im Museum auf meine Person und wollen mir eins überbraten. Na wartet – wenn eine Fledermaus erst mal Rot sieht!



Eine Menge unsichtbarer Bereiche harren dem tatendurstigen Entdecker. Versucht es doch einmal, durch die Wände zu gelangen!



Ab und zu 'mal nach oben schauen: Hindernisse!

Achtung! Auf keinen Fall die Kreissägen berühren!



Hinter mancher Wand, die als Sackgasse getarnt ist, verbergen sich Geheimnisse. Mit der Drehattacke können diese Wände beseitigt werden.



Bonus-Stufen

Ein Haufen Punkte und somit Extraleben sind in den Bonus-Stufen zu erreichen. Der Bonus-Gegenstand im Zirkus findet sich in Unterstufe 2, der Bonus-Gegenstand Freizeitpark in Unterstufe 4, und der Bonus-Gegenstand Museum in Unterstufe 3. Besonders letzter Bonus ist sehr wichtig, da unvorstellbar viele Gegenstände zu finden sind.



Gegen Ende des Freizeitparks in Unterstufe 4 ist der begehrte Bonus-Gegenstand zu finden. Macht Euch auf eine wilde Fahrt gefaßt!

SUPER HOCKEY



Profi-Eishockey auf dem Super Nintendo!



Seid Ihr bereit? Das Match wird gleich beginnen. Doch bevor Ihr Euch in das heiße Getümmel auf dem Eis stürzt, solltet Ihr Euch genau mit den Regeln und der Steuerung vertraut machen. Für alle Spieler, die mit den Regeln im Eishockey noch nicht so vertraut sind, verraten wir nachfolgend die wichtigsten Grundlagen und erklären notwendige Fachbegriffe, die während des Spieles auf dem Bildschirm auftauchen können. Zum Spielfeld: Es ist wie die Spielzeit in 3 Drittel aufgeteilt; nämlich jeweils in zwei Angriffs- oder Verteidigungs-Drittel – dort, wo die Tore stehen – und in ein neutrales Drittel in der Mitte der Eisfläche. Die Unterscheidung könnt Ihr an den 2 blauen Linien auf dem Spielfeld sehen, die die Fläche in drei Drittel teilen. Über den Spielern auf dem Spielfeld sind

abwechselnd verschiedene Buchstaben zu sehen, die folgende Bedeutung haben: Buchstabe W steht für Wing, also rechter oder linker Außenstürmer, während ein C auf den Mittelstürmer (Center) hinweist. Der Torwart wird mit einem G (Goali) gekennzeichnet und ein D steht für Verteidiger (Defender). Prägt Euch diese Bezeichnungen gut ein, damit Ihr im Spielgeschehen nicht die Übersicht verliert und immer genau wißt, welcher Spieler gerade zu kontrollieren ist. Andere Bildschirmanzeigen: Immer wieder werdet Ihr ein sogenanntes Face-off (Bully) sehen. Beim Face-off wird das Spiel wegen eines Regelverstößes unterbrochen und der Puck neu ins Spiel gebracht.

(ak)



Nicht immer einfach: Alleine vor dem Torhüter. Versucht, ihn auszutricksen, indem Ihr Euch vor dem Schuß gegen seine Richtung positioniert.



© 1993 Nintendo

Erst schauen – dann Schuß!

Nach einer gewissen Spielzeit werdet Ihr bemerken, daß die Spieler Eurer Mannschaft unterschiedliche Stärken haben. Einen guten Überblick verschafft der Game Status-Bildschirm, den Ihr jederzeit mit der Select-Taste aufrufen könnt. Hier findet Ihr unter anderem folgende Informationen: „G“: für erzielte Tore; „A“: für Pässe, die zum Torerfolg führen; „SOG“: Schüsse aufs Tor; „PIM“: Penalties im Match. Auf dem 2. Bildschirm, Steuercross nach unten, findet Ihr nähere Informationen über die vergangenen Spiele: „Penalties called“: Gesamtanzahl der Strafen; „Shots on Goal“: Schüsse aufs Tor; „Total saves“: Torwart-Statistik der abgewehrten Torschüsse; „Time in attack zones“:

Spieler- und Mannschafts-Statistik

Gesamtspielzeit im Angriffsritzel; „Offside calls“: Wie oft Abseits; „Icing calls“: Unerlaubte Weitschüsse; „Faceoffs won“: Wieviele Bullys gewonnen; „Powerplays“: Wie oft in Überzahl gespielt; „Powerplay goals“: Tore in Überzahl; „Total goals scored“: Anzahl der Tore.

EUROPEAN CONFERENCE				
	W	L	T	PTS
Northern				
Copenhagen	26	9	3	53
Kelowna	25	17	7	53
Oslo	25	16	9	53
Stockholm	24	16	10	53
Minsk	23	20	7	53
Moscow	16	26	8	40
Kiev	10	36	4	24
Western				
Lithen	25	15	10	60
Reno	24	15	11	59
Madrid	23	18	9	53
London	20	19	11	51
Paris	22	24	4	48
Bern	16	28	6	38
Berlin	8	35	7	23



Schnelles Paßspiel zum Sieg!

Das Paßspiel ist die wichtigste Aktion im Eishockey, um in die richtige Schußposition vor das gegnerische Tor zu gelangen. Übt so oft Ihr könnt das genaue Paßspiel zu Euren Mitspielern und wendet die Replayfunktion an, damit Ihr in der Zeitlupe wiederholung eigene Fehler und Schwächen erkennen könnt. Das, was im rasanten Spiel noch wunderbar gekonnt aussieht, entpuppt sich oft beim näheren Hinsehen als ziemlich stümperhaftes Rumgestochere.



Nicht aufgeben – Trainieren!

Dies gilt besonders für das schwierige Kapitel Torschuß. Wer wie wild frontal auf den gegnerischen Torkeeper losstürzt und blindlings den Puck aufs Tor haut, wird meist mit Mißerfolg gestraft. Eine gute Möglichkeit, den Torhüter auszutricksen, besteht darin, aus der Drehung heraus zu schießen. Außerdem läßt sich der Schuß mit dem Steuercross dirigieren.



Eine typische Gewinnsszene: Ihr habt den Torwart nach links vorne aus dem Tor gelockt und schießt aus einem spitzen Winkel aufs Tor. Übung macht den Meister!

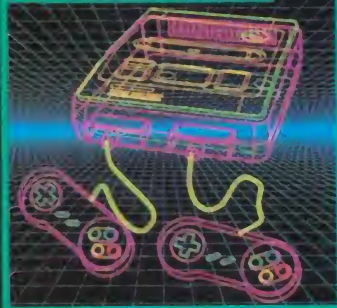
PAC-MAN™





SYSTEM

SUPER NINTENDO



LESER

- | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------|---|---|-------------------|---|---|----------|---|---|------------------|---|
| 1 | ZELDA III | 3 | 2 | SUPER MARIO WORLD | 2 | 3 | SIM CITY | 7 | 4 | SUPER MARIO KART | 3 |
|---|-----------|---|---|-------------------|---|---|----------|---|---|------------------|---|

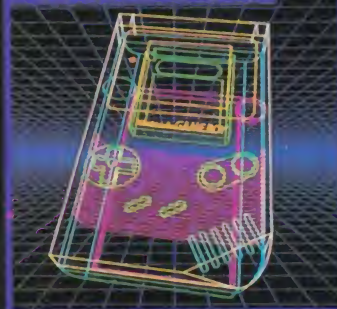


PROFIS

- | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------|---|---|---------|---|---|-------------------------|----|---|------------|---|
| 1 | ZELDA III | i | 2 | ALADDIN | + | 3 | STREET FIGHTER II TURBO | 10 | 4 | GOOF TROOP | 5 |
|---|-----------|---|---|---------|---|---|-------------------------|----|---|------------|---|

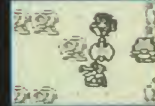
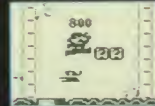
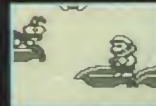


GAME BOY



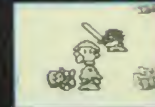
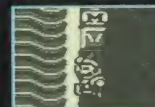
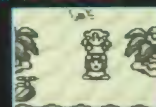
LESER

- | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------|---|---|------------------|---|---|--------------|---|---|-----------------------------|---|
| 1 | SUPER MARIO LAND 2 | i | 2 | SUPER MARIO LAND | 7 | 3 | MYSTIC QUEST | + | 4 | ZELDA IV - LINK'S AWAKENING | 2 |
|---|--------------------|---|---|------------------|---|---|--------------|---|---|-----------------------------|---|



PROFIS

- | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------------------------|---|---|--------------------|---|---|-------------------|---|---|--------------|---|
| 1 | ZELDA IV - LINK'S AWAKENING | + | 2 | SUPER MARIO LAND 2 | 3 | 3 | KIRBY'S DREAMLAND | 4 | 4 | MYSTIC QUEST | 2 |
|---|-----------------------------|---|---|--------------------|---|---|-------------------|---|---|--------------|---|



NES



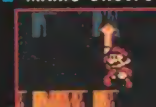
LESER

- | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------------|---|---|------------|---|---|---------------------|---|---|---------------------|---|
| 1 | SUPER MARIO BROS. 3 | i | 2 | MEGA MAN 3 | 4 | 3 | SUPER MARIO BROS. 2 | 2 | 4 | THE LEGEND OF ZELDA | + |
|---|---------------------|---|---|------------|---|---|---------------------|---|---|---------------------|---|



PROFIS

- | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------------|---|---|---------------------|---|---|-----------|---|---|-------------------|---|
| 1 | SUPER MARIO BROS. 3 | 3 | 2 | THE LEGEND OF ZELDA | 2 | 3 | DR. MARIO | 2 | 4 | KIRBY'S ADVENTURE | 5 |
|---|---------------------|---|---|---------------------|---|---|-----------|---|---|-------------------|---|



MEINE
TOP
10



MICHAEL SÖNNING

Viele Wege führen zum Traumjob bei Nintendo. Der 26jährige aus Seligenstadt, der seit rund 10 Jahren Computer- und Videospiele zum Hobby gemacht hat, absolvierte zunächst eine Ausbildung zum Bankkaufmann, bevor er im April 1992 als Supervisor Credit Control bei Nintendo einstieg. Doch obwohl Videospiele die Nummer 1 auf seiner Freizeitliste sind, kommen auch die anderen Hobbies nicht zu kurz: Reisen, Schwimmen, Mountain Bike fahren

CHARTS

5 STREET FIGHTER II



9 6 SUPER MARIO ALL-STARS



1 7 STREET FIGHTER II TURBO



6 8 F-ZERO



8 9 MAGICAL QUEST



10 10 TINY TOON ADVENTURES



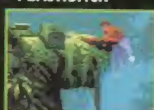
5 SUPER MARIO WORLD



6 6 COOL SPOT



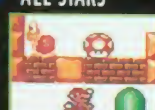
7 FLASHBACK



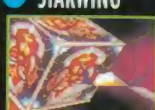
8 SUPER MARIO KART



3 9 SUPER MARIO ALL-STARS



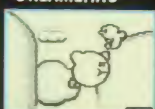
4 10 STARWING



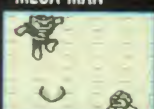
5 MEGA MAN II



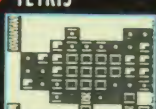
5 6 KIRBY'S DREAMLAND



7 MEGA MAN



8 TETRIS



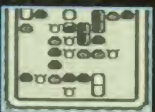
10 9 TURTLES



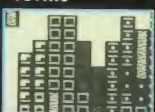
10 TURTLES II



5 DR. MARIO



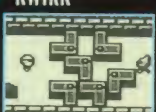
6 6 TETRIS



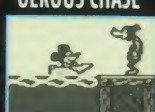
7 7 SUPER MARIO LAND



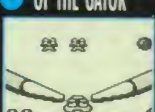
8 KWIRK



9 MICKEY'S DANGEROUS CHASE



10 PINBALL - REVENGE OF THE GATOR



5 MEGA MAN 4



5 6 MEGA MAN 2



7 THE ADVENTURE OF LINK



3 8 KIRBY'S ADVENTURE



6 9 DOUBLE DRAGON II



10 CHIP'N DALE



5 STAR TROPICS



6 KICKLE CUBICLE



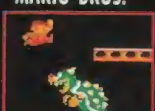
7 THE ADVENTURE OF LINK



3 8 THE BATTLE OF OLYMPUS



9 SUPER MARIO BROS.



10 MEGA MAN 4



und alle Art von Musik. Viel Zeit verbringt er auch beim American Football. Er ist Mitbegründer der Seligenstadt Saints und spielte auch einige Zeit aktiv in der Mannschaft, bevor er sich organisatorischen Aufgaben zuwandte. Was Michael an Videospielen so faszinierend findet? „Man kann dabei seine Fantasie richtig ausleben“, erklärt er. „Man schlüpft in die Rolle eines Helden, ohne daß einem wirklich etwas passieren kann.“

1	STARWING	6	JOHN MADDEN FOOTBALL 93
2	NBA ALL-STARS	7	TENNIS (Game Boy)
3	SUPER PROBOTECTOR	8	TETRIS (Game Boy)
4	CASTLEVANIA IV	9	ZELDA - LINK'S AWAKENING
5	SUPER MARIO LAND	10	FLASHBACK

Jurassic Park (Game Boy)

Level überspringen

Gibt es einen Trick in dem Dino-Abenteuer, daß Euch fast Verzweifeln läßt? Wollt Ihr diesen Level einfach überspringen? Dann benutzt doch folgenden Trick, ehe Ihr Euch die Haare ausrauft. Sobald im Titelbild der Kopf des T-Rex zu sehen ist drückt Ihr zweimal die Tastenkombination Hoch, Runter, Links, Hoch, Runter, Rechts, Select.

Wenn die Eingabe geklappt hat, dann hört Ihr eine gewaltige Explosion. Wenn Ihr jetzt in dem vermaledeiten Level seid, daß Ihr abhaken wollt, dann drückt Pause und dann alle vier Knöpfe (A, B, Select und Start) gleichzeitig. Schon gilt das Level als durchgespielt und Ihr könnt weiter auf Dino-Jagd gehen.

Street Fighter II Turbo (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo,

ich habe einen Trick herausgefunden, mit dem es kein Problem ist, bei Level 8 und Turbostufe 10 bis zum Endgegner M. Bison vorzudringen.

1. Nehmt eine beliebige Figur, der Computer stellt den Gegner. 2. Nachdem der Kampf eröffnet wurde, drückt auf Controller 2 Start. 3. Wählt nun den gleichen Gegner noch einmal

mit Controller 2 aus und drückt dann den Start-Knopf. 4. Nun könnt Ihr als Spieler 1 den Gegner problemlos besiegen. 5. Habt Ihr nun zwei Kämpfe gewonnen (Nach 2 Kämpfen zählt das Continue für Spieler 2 abwärts! Einfach ignorieren!), wiederholt Ihr das Ganze bis Ihr zum Finale gekommen seid.

Alexander Kotzur, Balve

Super James Pond (Super Nintendo)

Geheimcodes

Besonders witzig haben die Programmierer dieses Spiels die Geheimcodes ins Spielgeschehen eingebaut. Allerdings müßt Ihr dafür ein wenig Englisch können, um hinter den Trick zu kommen. Als Beispiel hier die Möglichkeit sich unendlich Leben zu holen. Auf Englisch heißt Leben „Lives“. Mit dieser Info im Hinterkopf geht Ihr

durch die erste Tür und dann nach rechts hinter den zweiten Stachelabgrund. Dort liegt allerlei Zeugs herum. Das müßt Ihr nun in einer bestimmten Reihenfolge einsammeln, so daß die Anfangsbuchstaben der Objekte das Wort „Lives“ ergibt: Lippen (Lips), Eiscreme (Ice-cream), Violine (Violin), Globus (Earth) und zuletzt Schneemann (Snowman).



Gleich hinter der ersten Tür...



...erwartet Euch der ungewöhnliche Code.

Mystic Quest Legend (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo,

wollt Ihr wissen, wie man sich ganz leicht in ein und demselben Schlachtfeld gleich zwei Aufstufungen einheimsen kann? Dann macht es wie folgt: Wenn man bereits 9 Kämpfe auf einem Schlachtfeld gewonnen hat und Erfahrungspunkte als Belohnung ausgesetzt sind, geht man zu „normalen“ Gegnern und treibt die (noch)

Erfahrungspunkte so weit herunter, wie es geht. Danach geht man wieder auf das Schlachtfeld und macht den letzten Kampf. Wenn die (noch) Erfahrungspunkte niedrig genug sind, bekommt man eine Aufstufung von den Gegnern und noch eine weitere Aufstufung.

Oliver Hönes, Winterlingen

Top Gear (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo,

ich habe Euch die tollen Paßwörter für dieses heiße Rennen zusammengestellt. Viel Spaß beim Ausprobieren:

Deutschland – CAR PARK
Skandinavien – ROAD HOG
Frankreich – EMULATOR
Italien – ANALYSER
England – HORIZONS

Andreas Rauch, Augsburg

Treues Mitglied Alexander Singer

„Mein Hobby? Super Nintendo spielen, so lange es nur geht!“ Das antwortet der 13-jährige jedem, der ihn nach seiner liebsten Freizeitbeschäftigung fragt. Daß Alexander aus Nabburg ein Fan von Action und Adventure ist, zeigen seine absoluten Super Nintendo-Favoriten. Auf den ersten Platz landet da unangefochten „Super Mario All Stars“. Den zweiten belegt „F-Zero“, den dritten „Zelda - A Link To The Past“ und auf den fünften Rang landet „Batman Returns“. Der Realschüler, der die 8. Klasse besucht, bezeichnet sich selbst als „treues Club-Mitglied“ und dem kann nicht widersprochen werden, denn er schreibt mit seiner Bitte, mal als Spielerprofil ins Club-Magazin zu kommen, nicht zum ersten Mal. Alexander hat es sich offenbar zur Aufgabe gemacht, möglichst alles über Nintendo und den Club zu erfahren und löchert den Club mit Fragen.



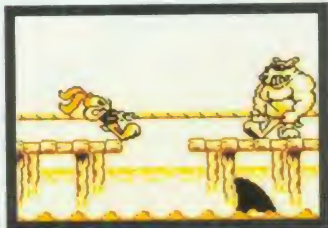
Tiny Toon Adventures 2 (Game Boy)

Hallo Club Nintendo,

wollt Ihr wissen, wie Ihr ganz nach Belieben die Bonusrunden anwählen könnt? Wartet ab, bis auf dem Bildschirm das Titel-Logo erscheint und die Anzeige „Push Start“. Jetzt drückt gleichzeitig A-, B- und Startknopf. Die Schrift

hört auf zu blinken und ein neues Bild taucht auf. Jetzt habt Ihr die Wahl zwischen „Basketball“, „Tug-Of-War“ (Tauziehen) und „Soccer“ (Fußball).

**Christian Austermann,
Winterberg**



Eine Tastenkombination ermöglicht Euch...



...das Training in den coolen Bonusspielen.

Super Adventure Island (Super Nintendo)

Geheime Levelauswahl

Eines der schönsten und leider auch der schwersten Spiele für das Super Nintendo ist Hudson's SUPER ADVENTURE ISLAND. Besonders die fetzigen Technohouse-Sounds, die von Level zu Level besser werden, sind bis heute einzigartig in der Geschichte der Videospiele. Aber was nützt das schon, wenn man niemals in spätere Level kommt, um sich an der Musik zu ergötzen? Netterweise haben die Programmierer im Spiel eine geheime Tastenkombination

eingebaut, mit der man die Level direkt anwählen kann. Wartet zunächst auf den Bildschirm, auf dem die Geschichte zum Spiel erzählt wird. Jetzt drückt Ihr START, um den Titelschirm zu sehen. Nun drückt Ihr gleichzeitig auf dem Steuerkreuz nach rechts, die L-Taste und den X-Knopf. Während Ihr Euch nun auf diese Weise die Finger verrenkt, drückt Ihr auch noch die START-Taste. Endlich erscheint das Menü, auf dem Ihr alle Level anwählen könnt.

First Samurai (Super Nintendo)

Level-Anwahl

Habt Ihr Lieblingslevel? Oder würdet Ihr gerne mal ein Level überspringen? Dann benutzt den folgenden Trick, der Euch eine freie Level-Anwahl gestattet. Wenn Ihr Euch im Options-Menü befindet, haltet X-, A-, L- und R-Knopf gleichzeitig ge-

drückt. Anschließend drückt Ihr für die einzelnen Level auf dem Steuerkreuz Rechts (Level 1-2), Unten (Level 2-1), Links (Level 2-2) oder Oben (Level 3). Denkt dran, Ihr müßt immer noch die vier Knöpfe gedrückt halten.

Früh übt sich!

Patrick Zopp



Gerade mal 7 Jahre alt und schon Marios größter Fan – kein Wunder, daß es Patricks größter Wunsch war, einmal als Spielerprofil im

Club-Magazin erscheinen zu dürfen. Aber nicht nur Marios Abenteuer begeistern den Nolbacher Game Boy-Spieler. Zwar gehört „Super Mario Land 2“ zu seinen Lieblingsspielen, doch zur Zeit wird seine Game Boy-Top 10 angeführt von „Zelda - Link's Awakening“, dicht gefolgt von „Mega Man 2“. Obwohl sein größtes Hobby natürlich das Videospielen ist, hat Patrick noch genügend Zeit für sportliche Aktivitäten (Judo und Schwimmen) und gibt offen zu, daß er gerne fernsieht.

Road Fighter (NES)

Hallo Club Nintendo,

Wollt Ihr zu zweit ein und dasselbe Fahrzeug steuern? Steckt einfach noch den zweiten Controller ein und holt Euch einen anderen Spieler dazu. Einer drückt die Knöpfe A und B und

kümmert sich so um die Geschwindigkeit. Der andere lenkt mit dem Steuerkreuz. Das ist ein Riesenspaß, den man sich nicht entgehen lassen sollte.

Tilmann Scheer, Berlin

Super Bomberman (Super Nintendo)

Kurz vorm Boß

Natürlich macht es einen Riesenspaß, sich von Level zu Level vorzubomben, und sich den merkwürdigsten Gestalten gegenüber zu sehen. Doch es soll ja Leute geben, die einfach nicht die Geduld haben, abzuwarten und immer gleich mit dem Boß diskutieren wollen. Denen soll geholfen werden. Hier die Paßwörter für die Level, die gleich vor dem jeweiligen Levelboß gespielt werden müssen.

Level 1-7 – 2533
Level 2-7 – 0034

Level 3-7 – 2432

Level 4-7 – 0135

Und zuguterletzt noch das Paßwort für das große Boßfinale:

Level 6-7 – 7632

Außerdem gibt es ein besonderes Paßwort, das Euch ganz schnell auf Mini-Größe zusammenschrumpfen läßt. Da heißt es „Brille aufsetzen“, denn Ihr könnt Euren Bomben-Freund sonst schnell aus den Augen verlieren. Das gibt nochmal einen Extra-Kick im Spiel. Das Paßwort lautet: 5656

Striker (Super Nintendo)

Die Elite

Wolltet Ihr schon immer mal mit der Elite ins Match ziehen. Dann entscheidet Euch für die WORLD LEAGUE und gebt folgendes Paßwort ein:
B C D F G H J K L M P Q R S T
Gleich darauf erscheint eine Mitteilung, daß das Paßwort

falsch sei, doch ignoriert diese Nachricht einfach und begeben Euch zum Team-Select-Bildschirm. Dort erkennt Ihr, daß Ihr die Elite Squad als Team auswählen könnt. Das ist unbestritten die beste Mannschaft, die es nur geben kann.

Cool Spot (Super Nintendo)

Immer cool bleiben

Wenn der vorwitzige Spot durch sein Abenteuer „punktet“, seht Ihr Euch immer mal wieder mit Level konfrontiert, die Euch gar nicht schmecken oder Ihr entwickelt eine besondere Vorliebe für ein bestimmtes Level. Wenn Ihr Euch frei entscheiden wollt, in welchem Level Ihr cool bleiben wollt, dann benutzt folgenden Trick: Solange das Virgin-Bild zu sehen ist,

haltet Ihr den L- und R-Knopf gleichzeitig gedrückt und betätigt dann 30 mal den Select-Knopf. Wenn Ihr Euch nicht verzählt habt, erscheint ein Level-Auswahlbild und Ihr könnt Euch den gewünschten Level auf den Bildschirm holen. Allerdings Vorsicht: Den Programmierern ist ein Fehler hier unterlaufen. Auf dem Bildschirm sind Start und Select vertauscht.

Robin von Heisterberg

Jens Hahnenstein

„Robin Hood“ ist derzeit der absolute Spitzenreiter für Jens auf seinem NES. Zwar liebt der 12jährige auch seine anderen Spiele („Little Nemo, the Dreammaster“, „Super Mario Bros. 3“, „Nintendo World Cup“, „Tiny Toons“ und „Tom und Jerry“), doch sein Liebling ist der Held aus Sherwood Forest. Der Schüler aus Heisterberg ist sehr sportlich. Fußball spielt er aktiv in einer Vereinsmannschaft, fährt jede Menge Fahrrad und geht auch, so oft er Zeit hat, gerne schwimmen. Seine Fußball-Leidenschaft hat ihn deshalb auch inspiriert, Mario mal im Fußball-Dress zu zeichnen. Das Bild gefiel der Club Nintendo-Korrespondenz so gut, daß es gleich an die Büro-Pinwand wanderte.

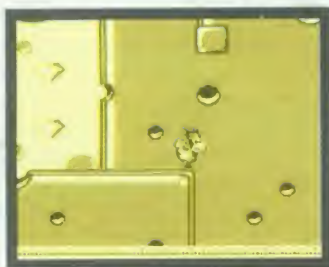


Alfred Chicken (Game Boy)

Wenn der Hahn warpt

Bei diesem Spiel haben wir eine Warpzone gefunden, die wir Euch gerne verraten möchten. Holt Euch zunächst im ersten Level den „Schuß“. Um ihn zu finden, müßt Ihr in dem Raum mit der Dampfdüse nach rechts bis zur Wand gehen und in diese hineinspringen. Nun seht Ihr eine Geheimtür. Geht hinein und Ihr bekommt das Marmeladenglas von Mr. Peckle, um schießen zu können. Nachdem Ihr den Raum verlaßt, steht Alfred neben

einer Sprungfeder. Mit ihrer Hilfe springt Ihr ganz nach oben, um eine weitere Geheimtür sichtbar zu machen. Um diese zu erreichen, muß Alfred in diesem Raum in der oberen rechten Ecke gegen die Wand schießen, damit ein Block sichtbar wird. Von diesem Block aus springt Ihr nach links aus dem Bildschirm. Nun könnt Ihr durch die Tür treten und mit Hilfe der Sprungfedern ganz schnell nach oben springen, um den Warpraum zu erreichen.



Mit Marmeladenglas und...



...Sprungfeder zum Warpraum.

Der Tüftler

Stefan Gallus

Schmerzlich hatte Stefan schon eine Witzseite im Club-Magazin vermißt. Umso mehr freute er sich über die neue Joke-Box auf den Leserbrief-Seiten. Die Hobbies des 13jährigen zeigen, daß er eher ein ruhiger Typ ist: Game Boy spielen, Lesen, Keyboard spielen, Schreiben, Faulenzen und Fernsehen. Seine Lieblingsspiele auf dem Game Boy sind „Pinball-Revenge of the Gator“, „Tetris“, „Kwirk“, „F1-Race“ und „Zelda-Link's Awakening“. Alles Spiele, bei denen man auch die grauen Zellen arbeiten lassen muß und nicht die flinken Finger. Der Dortmunder weiß auch bereits ganz genau, was er werden will: Anwalt, Arzt oder Bankkaufmann. Das Foto, daß er dem Club geschickt hat, ist zwar schon etwas älter, aber Stefan versichert dem Club, daß er sich seit dem Fototermin nicht sehr verändert hat.

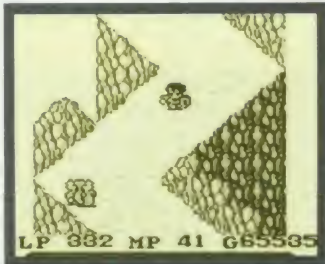


Mystic Quest (Game Boy)

Der Aegis-Schild

Bevor Ihr verzweifelt bei der Suche nach dem legendären Aegis-Schild, wollen wir Euch doch lieber verraten, wie und wo Ihr es finden könnt. Nachdem Ihr das Schwert Excalibur erhalten habt, begeben sich zu Julius. Auf dem Weg zu ihm begegnen Euch Elefanten, die

Ihr besiegen müßt. Hast Du genügend von diesen Kolossen erfolgreich bekämpft, hinterläßt einer von den Elefanten eine Schatztruhe, in der sich der Aegis-Schild befindet. Dieser sagenhafte Schild schützt Euch besonders gut gegen alle möglichen gegnerischen Attacken.



Die Elefanten hüten den Aegis-Schild.



Nach elefantösem Kampf gibt es den Schild.

Alien vs. Predator (Super Nintendo)

Level frei Haus

Mit einem ganz einfachen Trick, könnt Ihr Euch die Level, in denen Ihr spielen wollt, selber aussuchen. Zunächst geht Ihr ins Options-Menü. Und nun haltet Ihr folgende Knöpfe auf

dem 2. Controller gleichzeitig gedrückt: L, R, X und A. Drückt nun Start auf dem 1. Controller und Ihr habt die Qual der Level-Wahl.

Jörg Gronowski, Bochum

Terminator 2 – Judgement Day (NES)

Hallo Club Nintendo,



Das 14. Auto birgt das Continue.

hier ein toller Trick. Wenn man im Kanal auf seiner Harley-Davidson fährt und vom Truck, in dem der T-1000 sitzt, verfolgt wird, muß man ein bestimmtes Auto beschießen.

Wenn man das tut, bekommt Ihr ein Continue. Dieses bestimmte Auto ist das 14. Wenn Ihr richtig mitgezählt habt, müßt Ihr auf die Vorderhaube, so schnell wie Ihr nur könnt, ballern. Dann springt ein Continue heraus, das fast genauso aussieht, wie ein Extraleben. Wenn Ihr es mit Eurem Motorrad überfährt, könnt Ihr es einsammeln. Falls Ihr dann in irgendeinem Level alle Leben verliert, könnt Ihr am Anfang dieses Levels wieder anfangen.

Sebastian Walter, Borgholzhausen

Super Turrican (Super Nintendo)

Musik vorab!

Wollt Ihr nicht erst das Spiel durchspielen, um einen Eindruck von dem faszinierenden Musik- und Sound-Menü zu bekommen, daß Euch in „Super Turrican“ serviert wird? Dann schaltet Euch doch einfach direkt ins Musik-Menü ein. Ihr geht dazu

im Options-Menü auf Exit und haltet gleichzeitig L-, R-, X- und A-Knopf gedrückt, um dann den Start-Knopf zu betätigen.

DER KLASSIK-TIP: Snake Rattle'n'Roll (NES)

Wenn die coolen Schlangen Rattle und Roll sich durch die Gefahren dieses Abenteuers schlängeln, kommt so mancher Spieler-Begleiter ins Schwitzen. Doch das muß nicht sein, denn mit der Kenntnis der Warpzonen könnt Ihr die züngelnden Helden schnell ans Ziel bringen.

Level 1-Warp:

Ihr könnt gleich von 1 nach 8 warpen. Dazu müßt Ihr ohne die kleinste Verzögerung durch das Level fetzen, denn nur die Schnellen werden die Rakete vor der Waage stehen sehen, welche Euch vorwarpt.



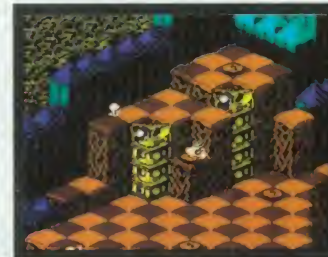
Mit der Rakete geht es von Level 1 nach 8.

Level 3-Warp:

Sobald Ihr Euch den Beschleuniger geschnappt habt, begeben sich Euch unverzüglich auf die Anhöhe (siehe Bild) und stellt Euch dort auf den Kanaldeckel. So warpt Ihr Euch vor ins Level 5.



Von dieser Anhöhe aus startet Ihr...



...um von Level 3 nach 5 zu warpen.

Level 6-Warp:

Ganz in der Nähe des Schlängendozers (siehe Bilder) werdet Ihr erneut fündig: Unter einem Kanaldeckel befindet sich der Warp, der Euch ins Level 8 katapultiert. Nun ist es nicht mehr weit bis zum Mond!



Von grauen auf pinke Anhöhen fallen lassen, um von 6 nach 8 zu kommen.

Ungewöhnliche Software aus England

Nicht nur in Japan entstehen neue Spiele für eure Nintendo-Konsolen, sondern auch in Europa. Jüngstes Beispiel: Die britische Firma Software Creations, die mit Plok eine neue, witzige Spielidee für das Super Nintendo vorgelegt hat. Club Nintendo hat sich vor Ort in Manchester erkundigt, wie Plok entstanden ist und traf zwei Brüder, deren Kreativität in Sachen Videospiel scheinbar keine Grenzen kennt.

(cm) Obwohl die meisten Videospiel-Entwickler in Japan oder den USA beheimatet sind, gibt es auch in Europa einige Softwarehäuser, die sich mit innovativen Produkten auf dem internationalen Markt behaupten können. Eine dieser Firmen mit dem wohlklingenden Namen Software Creations hat ihren Hauptsitz in Manchester, einer Industriestadt im Norden Großbritanniens, und zeichnet unter anderem für das brandaktuelle Jump'n'Run PLOK verantwortlich. Club Nintendo ließ sich von den kreativen Köpfen von Software Creations höchstpersönlich erklären, wie PLOK entstanden ist.

Die Väter von Plok

Ploks geistige Väter sind die beiden Brüder John und Ste Pickford. Beide sind noch sehr jung und haben schon jetzt ihren Berufsraum verwirklichen

können. Sie arbeiten als Spieledesigner für die englische Firma Software Creations! John Pickford (26 Jahre, Creative Director) begann seine berufliche Karriere als Programmierer Mitte der 80er Jahre. Damals arbeitete er an Spielen für unterschiedliche Computersysteme. Doch seit er kreativer Chef bei dem englischen Software-Entwickler geworden ist, programmiert er nur noch selten selbst. Er ist vielmehr Ideen-Lieferant und koordiniert die einzelnen Projekte. Sein Bruder Ste Pickford (24 Jahre, Art Director) ist der Künstler in der Familie. Er begann zur selben Zeit wie sein Bruder als Zeichner und Designer für diverse Computerspiele. Seit einigen Jahren arbeiten die beiden jedoch ausschließlich an der Entwicklung von NES, Game Boy- und Super Nintendo-Spielen. Zur Zeit sind sogar schon die ersten „Project Reality“-Spiele in Arbeit.



Viele Einzelelemente fügen sich für den Videospieler zu einer Spielszene zusammen.



Erst wenn Hintergrund, Hauptfigur und Gegner feststehen, werden Bonusgegenstände einprogrammiert.

Eine „schwere“ Geburt

Die Idee zu PLOK kam John und Ste Pickford bereits im Jahre 1987, als sie in ihrer eigenen Firma Zippo Games Programme für Spielautomaten (z. B. Battletoads) entwickelten. Der arm- und beinwerfende Kobold eignete sich dank seiner außergewöhnlichen Anatomie hervorragend für ein ungewöhnliches Action-Spiel. So entstand eine erste „Demosversion“. Leider stellte sich die Herstellung von PLOK zum damaligen Zeitpunkt als zu aufwendig heraus. Es fehlten die Programmierer, das Geld und die Zeit, also verschob man das Projekt zunächst. Erst drei Jahre später, John und Ste arbeiteten jetzt für Software Creations, nahm man PLOK erneut in Angriff. Die beiden Brüder lieferten die Idee und das Konzept. Die Programmierung des Spiels überließen sie

aber anderen Mitarbeitern. Die Pickfords werkten nämlich bereits an einem neuen Spiel namens „Solstice II“ herum. Allerdings arbeiteten sie eng mit dem Team zusammen und steuerten immer wieder neue Ideen hinzu. John Buckley (Programmierung) und Lyndon Brooke (Grafiken) brauchten insgesamt achtzehn Monate, um PLOK fertigzustellen. Zeitweise schlossen sich dem Team noch weitere Grafiker, Komponisten und Charakterdesigner an, um spezielle Aufgaben zu übernehmen. Die atemberaubende Musik zu PLOK wurde von Tim Follin und seinem Bruder Geoff geschrieben.

Internationaler Power-Plok

Nachdem das Spiel Mitte des letzten Jahres fertiggestellt war, begann eine lange Testphase.

Profispieler von Software Creations, Nintendo in Japan, Amerika und Deutschland prüften PLOK auf Herz und Nieren. Ziel war es, eventuelle Probleme in der Spielbarkeit vollständig ausmerzen zu können. Zunächst plante man das Spiel FLEAPIT (Flohgrube) zu nennen. Intern nannten die Spieledesigner aber den Hauptdarsteller, mit dem sie ja eine Menge Zeit verbrachten, Plok, ein Fantasiename, der sich irgendwie witzig anhörte. Da jedoch Plok die zentrale Hauptfigur des Programmes war und sich jeder an diesen Namen gewöhnt hatte, beschloß man am Ende, das Spiel PLOK zu nennen. Nach der Testphase begann die internationale „Product-Adaptation“. Screen-Text und Spielanleitungen wurden in die verschiedensten Sprachen übersetzt.

Wichtige Arbeitsschritte

Vom Moment der Idee zu einem Videospiel an bis zu dem Zeitpunkt, an dem das Spiel in den Geschäften liegt, können manchmal Jahre vergehen. Dazwischen liegen unzählige Arbeitsschritte, die John Pickford in einer Art Arbeitsplan für Club Nintendo zusammenstellte:

1. Drehbuch und Leveldesign als Skizze
2. Programmieren (zeichnen) der Hintergründe



Zunächst wird der Hintergrund einprogrammiert. Dabei wird Wert auf Details und Mehrdimensionalität gelegt.

3. Programmieren (zeichnen) der Hauptfigur
4. Steuerung der Hauptfigur (Bewegungsabläufe)
5. Programmieren (zeichnen) der Gegner
6. Steuerung der Hauptfigur in Zusammenhang mit den Gegnern
7. Programmieren (zeichnen) der Bonusgegenstände
8. Festlegung der Resultate beim Einsammeln von Gegenständen
9. Festlegung der Kollisionsabfrage
10. Festlegung des Spielablaufs
11. Testphase
12. Textprogrammierung und Spielanleitung

Die Grafiken zu PLOK wurden übrigens auf herkömmlichen PC's mit dem Programm „Deluxe Paint“ gezeichnet, als Programmiersprache verwendete man „Assembler“. Diese Sprache ist am einfachsten auf die Super Nintendo-Hardware zu übertragen. Sie gilt als eine simple Programmiersprache, die aber den Vorteil hat, für ein schnelles Action-Spiel wie Plok das Tempo nicht durch Rechnerzeit zu verlangsamen.

Geheime Cheats...

... wurden für PLOK nicht programmiert! John und Ste haben sich ganz bewusst



Erst wenn alle Einzelelemente bereits programmiert sind, wird der Spielablauf laut Drehbuch festgelegt.



Plok erschöpft nach getaner Arbeit. Rund 18 Monate haben die Brüder Pickford und ihr Team an dem Spiel gearbeitet.

gegen geheime Tastenkombinationen für mehr Leben oder eine Levelanwahl entschieden, weil sie die Spieler dazu animieren wollten, das Spiel auf dem „ehrlichen Weg“ durchzuspielen. Weil PLOK jedoch keine Speicherfunktion und kein Paßwort-System besitzt, wurden dem Spiel einige Warpzonen (geheime Abkürzungen) einprogrammiert, die das Durchspielen in relativ kurzer Zeit ermöglichen, sowie eine ganz neue Art Continue-System.

Ploks Zukunft!

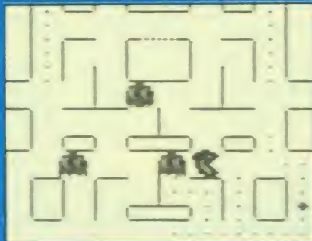
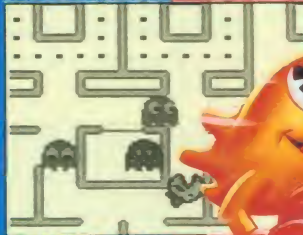
Ob es weitere Abenteuer von Plok geben wird, hängt ganz vom Erfolg des aktuellen Spieles ab. Die kreativen Brüder

von Software Creations arbeiten bereits mit Hochdruck an mehreren neuen Super Nintendo-Spielen. Außerdem konzentrieren sich die Pickford-Brüder auf das neue Projekt: Das Project Reality. Die technischen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Systems stellen die Spieledesigner vor ganz neue Herausforderungen. John Pickford ist überzeugt: „Project Reality wird die beste Maschine auf dem Markt sein!“ und dafür versuchen sie, ganz neuartige Spiele zu entwickeln, was alles bisher dagewesene in den Schatten stellen wird. Was genau das sein wird, das verrät Pickford natürlich noch nicht, denn dafür ist es noch zu früh. Angesichts von Plok kann man aber gespannt sein – auf die neue Software aus britischen Gefilden.

MS. PAC-MAN

MS. PAC-MAN'S MAMPF-POWER!

Miam-miam-miam – ich bin gierig, hungrig, ein Nimmersatt – ich bin Ms. Pac-Man, auf der Suche nach Drops, da staunt Ihr, wagt? Ich mampf sie alle nieder, die Tüpfelchen und Tupfen, und mit den miesen Geistern werde ich ein Hühnchen rupfen. Ich bin Ms. Pac-Man, merkt Euch meinen Namen – rennt um Euer Leben, sonst seid Ihr die Lahmen. (ak)



DAS ORIGINAL FÜR DEN GAME BOY

Alle Welt liebt Pac-Man, eines der allerersten Videospiele. Anfang der 80er Jahre war es soweit: Ein Millionenpublikum strömte in die Spielhallen und mutierte zu einer hippeligen Masse auf der Suche nach Drops, Drops und nochmals Drops! Das Pac-Man-Fieber war ausgebrochen! Und jetzt ist es endlich soweit: Der absoluter Highlighter aller

Zeiten, das klassische Powergame, ist für den Game Boy verfügbar. Wohl bekomm's! Und auch heute ist das bewährte Spielprinzip unverändert. Während das klassische Pac-Man schon so manchen Spieler zur Verzweiflung trieb, hat Ms. Pac-Man noch ein paar gemeine Tricks zusätzlich im Programm.

Geister-Power

Sie geben keine Ruhe, schon seit Jahren nicht: Die kleinen, knuddeligen Geister auf der Jagd nach Pac-Man's. Überaus verfrissen werden sie von ihrem schier unersättlichen Hunger angetrieben. Und jeder dieser kleinen wuseligen Quälgeister hat seinen eigenen kleinen Dickkopf. Blinky zum Beispiel ist der hinterhältigste: Er versucht, Ms. Pac-Man in die Enge zu treiben, während Pinky alias Faster seinem Namen alle Ehre macht und besonders springlebendig durch das Labyrinth saust.



1. Geist	200 Punkte
2. Geist	400 Punkte
3. Geist	800 Punkte
4. Geist	1600 Punkte

Geister-Punkte

Na klar: Drops-Mampfen bringt Punkte auf das Konto! Aber nicht nur das. Findet die besonders fetten Power-Drops und alle Geister sind für eine bestimmte Zeit verwundbar, so daß Ms. Pac-Man sie fressen kann. Jeder gefressene Geist bringt mehr Punkte auf Euer Konto: Sprengt den Highscore! Außerdem gibt es in Ms. Pac-Man neben den normalen Früchten Bonus-Früchte, die jeweils nach 58 und 137 gefutterten Drops erscheinen. Aber paßt auf, die Bonus-Früchte haben es in sich und bewegen sich über den Bildschirm – sie müssen gefangen werden. In jedem Level kann Ms. Pac-Man zwei Bonus-Früchte erwischen.



TRICKY MS. PAC-MAN

Mit ein wenig Übung werdet Ihr die nachfolgenden Techniken wie im Schlaf beherrschen und spätere Levels im Spiel betreten können. Vergesst nicht, daß die hungrigen Geister mit der Zeit immer mehr werden, wenn ihr rumtrödeln. Versucht also, die Gesamtlage im Auge zu behalten und schnell zu reagieren. Die erste Technik, die wir Euch

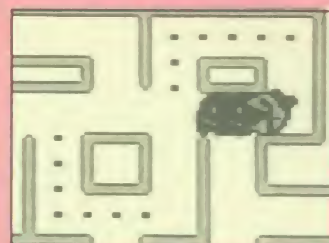
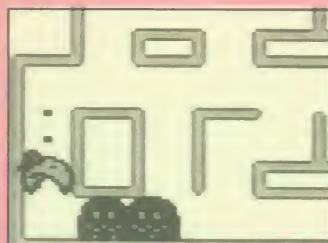
empfehlen wollen, besteht darin, in jedem Labyrinth zuerst einmal eine Ecke leerzumampfen. Ist eine Ecke ohne Drops, nehmt Euch die nächste Ecke vor, und immer so weiter. Ihr werdet schnell bemerken, daß einzelne vergessene Drops ganz schön zu Schwierigkeiten führen können, wenn man sie erst gegen Ende erreichen muß.

Power Drops

Tip: Ms. Pac-Man sollte möglichst viele Geister zu sich locken und im letzten Moment einen Power Drop verschlingen. Nun sind die Geister angerichtet und können genüsslich gemampft werden. Aber Achtung: Je später man den Power-Drops ißt, um so besser; ißt man ihn aber zu spät, wird man von einem Geist erwischt.



Also: Schön abwarten und nicht nervös werden. Wenn die Geister nahe sind, sofort den Power-Drops schnappen und: Mampf, Mampf!



Viele Geister hintereinander mampfen, bringt besonders viele Punkte!

Die Warp-Tunnel

Was wäre Pac-Man ohne seine legendären Warp-Tunnel? In Ms. Pac-Man sind die Möglichkeiten, vor den hungrigen Geistern in die Warp-Tunnel zu verschwinden, verdoppelt worden. Statt zwei gibt es jetzt vier Warptunnel. Und auch hier gibt es eine Technik, die man nicht unbedingt auf den ersten Blick erkennen kann, die einem jedoch in brenzigen Situationen weiterhilft. Immer dann, wenn die biestigen Geister Euch nahe auf den Fersen sind, versucht, in einem Warp-Tunnel zu verschwinden. Der Trick dabei ist, daß Ms. Pac-Man in normaler Geschwindigkeit durch den Tunnel laufen kann, die Geister jedoch gebremst werden.

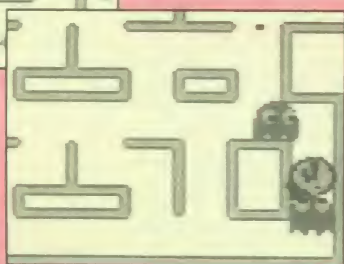


Gefährliche Ecken

Auf dem Weg, ein Labyrinth leer zu mampfen, sollte Ms. Pac-Man nicht allzu ungestüm vorgehen. Denn ab und an warten gefährliche Ecken, die sich schnell als Sackgasse entpuppen können, aus der es kein Entrinnen gibt. Merkt Euch diese Stellen gut und betretet sie nur, wenn kein Geist in der Nähe ist.



In diesen Ecken läßt's sich nicht gut verstecken! Also aufgepaßt, bevor die Geister Euch in die Enge treiben.

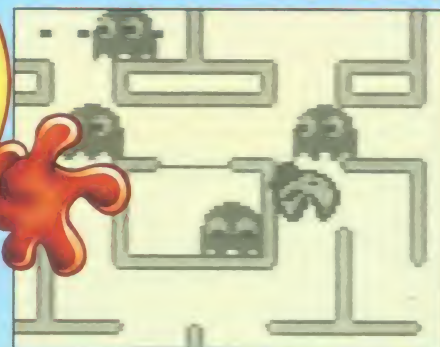


Natürlich! Es ist doch passiert. Die gierigen Geister verspeisen genüsslich Ms. Pac-Man und freuen sich dabei.

Jetzt ist es an Euch, Pac-Man-Fans und alle, die es noch werden wollen: Stellt Euch der Aufgabe, gegen die bösen Geister Pinky, Blinky, Inky und Clyde in das Rennen zu gehen. Auf dem Programm stehen Drops ohne Ende, eine aufregende Jagd im verzwickten Labyrinth aus zwei auswählbaren Perspektiven und eine Spannung, die jeden ab der ersten Sekunde fesselt.



**Ich brauche
Euer Glück!**



TINY TOON

Adventures 2TM



Klappe! Tiny Toons, die Zweite!



Ein „mysteriöser Millionär“ lädt Buster und seine Freunde zur Premiere in das neue Kino von Acme Acres ein. Obwohl ihnen das alles nicht ganz geheuer ist, erscheinen die coolen Toons, denn sie sind echte Film-Freaks und wenn es Freikarten gibt, zögert keiner. Doch was ihnen da auf der Leinwand geboten wird, spottet jeder Filmkritik: Montana Max als Hauptdarsteller, Regisseur und Produzent. „Reingelegt!“ freut sich Montana, der sich extra ein Kino bauen ließ, damit seine zweifelhafte Schauspielkunst erfreuen kann. Da kann Buster einfach nicht tatenlos zusehen und mischt sich in das Leinwandgeschehen ein...



Spurtstarker Buster!

Als Hase liegt Buster das Rennen natürlich im Blute. Doch wird das Steuerkreuz nach unten und dann nach links oder rechts gedrückt, setzt er einen tollen Spurt an. Wird dann auch noch der A-Knopf gedrückt, gibt es einen Riesensprung.



Power



Karotte

Für eine Karotte werden 10 Punkte gutgeschrieben.



Glänzende Karotte

Blinkt und glitzert eine Karotte, bedeutet das 25 Punkte.

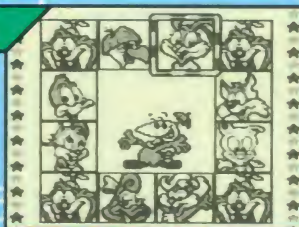


Bonus-Gagen!

Der seltsame Vogel namens Gogo Dado, den Buster zu seinen echten Freunden zählt, mischt sich auch in dieses Abenteuer ein. Berührt Buster die Gogo-Statue, wird er umgehend in ein Bonusspiel versetzt, das ihm auf jeden Fall ein paar Extras einbringt.

Roulette

Es gehört schon ein wenig Glück dazu, das Gewünschte in diesem Roulett den Freunden zu entlocken. Mal gibt es Extraleben, mal Herzen, Buster kann kurzfristig unsichtbar werden oder sich den Bauch mit Karotten vollstopfen oder...



Zwischenspiele

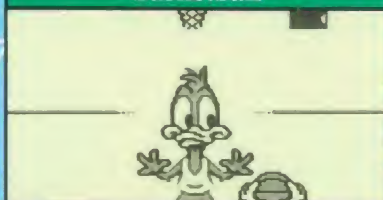
Auch einem Abenteuerer wie Buster erfreut ein Continue. Das kann er sich holen, wenn er nach erfolgreichem Abschluß einer Stage in das Zwischenspiel hineingerät. Sportliche Höchstleistungen sind hier gefragt, aber Buster wird's schon hinkriegen!

Tauziehen



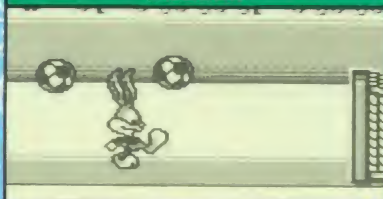
Pitbull Arnold steht am anderen Ende des Seils nach Stage 2.

Basketball



Nach Stage 1 muß Buster versuchen Pluckys Abwehr zu durchbrechen.

Fußball



15 Tore muß Buster nach Stage 3 erzielen, um das Bonusleben zu bekommen.

In der Hauptrolle:

Buster Bunny

Jung, dynamisch und überaus abenteuerlustig – das ist der Star der Acme Highschool. Schon in einigen Abenteuern zeigte Buster eindrucksvoll, was er so drauf hat. Ein Freund in Not kann auf ihn jederzeit zählen. Nie hätte er sich träumen lassen, eine Filmkarriere zu starten.



Also starring:

Babs Bunny

Sie weiß, daß sie jeder für hübsch und niedlich hält. Doch Babs hat es faustdick hinter den Löffeln und weiß ganz genau, was sie will. Buster ist ihr bester Freund, doch daß er jetzt vor ihr, der großen Schauspielerin, auf der Leinwand erscheint, ärgert sie schon ein bißchen.



Tragende Nebenrolle:

Dizzy Devil

Der temperamentvolle Wirbelwind ist eigentlich ein freundlicher Geselle und könnte keiner Fliege etwas zuleide tun. Nur sein unstillbarer Hunger verleitet ihn zu kleinen und großen Missetaten. Beim Roulette zum Beispiel klatert er Buster die mühsam gesammelten Karotten.



Oscar-verdächtig:

Furrball

Er ist Spezialist für Action. Der kleine Kater kann sich aus Ärger einfach nicht heraus halten. Das lädiert nicht nur seinen Ruf, sondern auch sein Aussehen. Immer hat er irgendwo ein Pflaster oder einen Verband. Doch wenn es um seine Freunde geht, ist Furrball eben nicht zu bremsen.



Dicker Auftritt:

Hamton

Schon seit der ersten Klasse sind Buster und Hamton dicke Freunde und zusammen haben sie schon so manches Abenteuer durchgestanden. Zwar liebt es Hamton in der Regel etwas gemütlicher, aber wenn Power-Action angesagt ist, zögert er keine Sekunde zur Hilfe zu eilen.

Niedlich wie immer:

Shirley

Sie legt großen Wert auf eine gepflegte Erscheinung und verbringt Stunden vor dem Spiegel. Damit geht sie ihren Toon-Freunden ziemlich auf die Nerven. Shirley hat sich im Roulette eine besondere Belohnung für Buster ausgedacht: Sie läßt ihn unsichtbar werden.

Als Gaststar:

Concorde Condor

Am Boden etwas (sehr) tolpatschig, doch kaum startet er in luftige Höhen, schon zeigt der Vogel mit der Topf-Frisur seine Stärke. Concorde mag seinen Freund Buster und kann ihm keinen Wunsch abschlagen. Im Roulette beschert er ihm deshalb ein paar überaus willkommene Zusatzpunkte.

Als Widersacher:

Pitbull Arnold

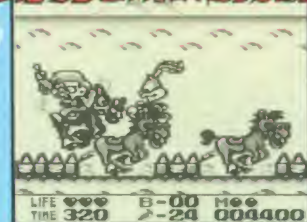
Wie heißt es doch so schön: „Der kann vor Kraft nicht laufen!“ Das trifft auf niemanden so zu wie auf diesen Riesenkerl. Immer wieder muß Buster Arnold beweisen, daß Muskeln nicht alles sind, was zählt, sondern auch Köpfchen helfen kann.

Spiel mir das Lied ...

Als erstes zeigt Montana Max einen Western. Der Film hat alles zu bieten, was einen solchen Film ausmacht – Kakteen, bizarre Felsbrocken, harte Cowboys, treue Pferde. Doch da gibt es den Hauptdarsteller, den berühmten Revolvermann Horseman Max, der alles irgendwie verdirbt.



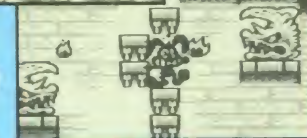
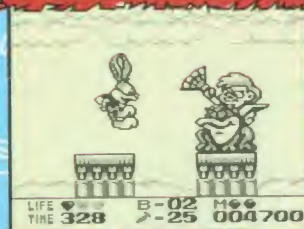
Ich bin der König der Prärie!



Der eine Samurai

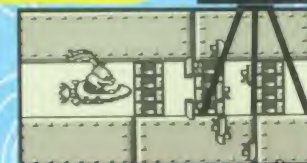
Film 2 spielt in einem asiatischen Tempel, dessen Turmspitze erst über den Wolken endet. Die Drachenstatuen im Inneren des Tempels sind nicht nur Dekoration und schon gar nicht die einzigen Fallen, die für Buster aufgebaut wurden. Montana entpuppt sich in diesem Film als echte Fehlbesetzung.

Fül Euch immel noch Kalate-King!

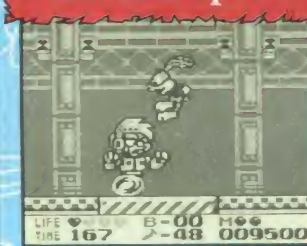
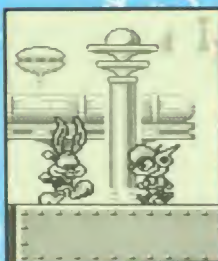


Raumschiff Maxprise

Ursprünglich sollte der Film ein Klassiker des Science Fiction-Genres werden, doch dann schnappte sich Montana Max die Hauptrolle und der Film wurde ein Flop. Buster durchstöbert das ganze Raumschiff und die Trabantenstadt, um Montana-Spock wieder auf seinen Planeten zurückzuschicken.



Das ist doch logisch – ich bin Montana-Spock!



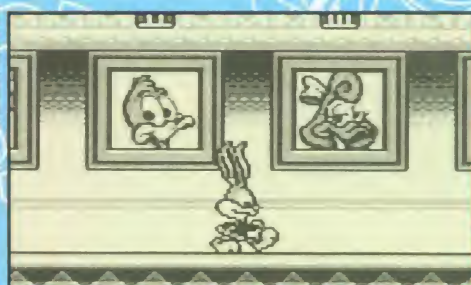
Tanz der Maxpire

Ort der Handlung: Ein altes Schloß irgendwo in Europa. Die Geschichte des verrückten Wissenschaftlers Dr. Franken-Max soll erzählt werden, so daß es dem Zuschauer Schauer über den Rücken jagt. Viele seltsame Dinge erlebt Buster hier, bevor er den richtigen Ausgang heraus aus dem Gemäuer findet. Oft

fragt er sich, wo die Grenze zwischen Film und Wirklichkeit in den modrigen Räumen verläuft. Apropos „verlaufen“: Wie kommt man den hier wieder raus? Die Antwort findet Buster in der Toon-Galerie. Bei genauem Hinschauen wird Buster bald die Antwort auf seine verzweifelten Fragen erhalten... oder doch nicht?!



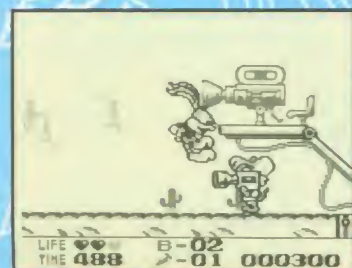
Schon mal von Dr. Franken-Max gehört?!



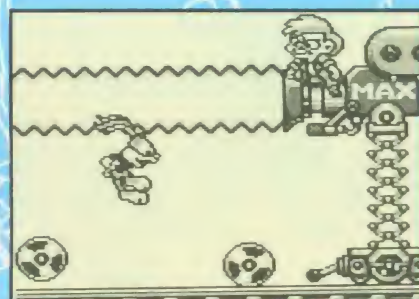
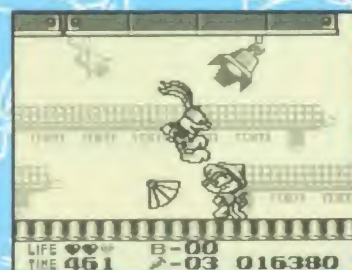
Die Bilder der Galerie geben den entscheidenden Hinweis, welcher Ausgang der Richtige ist.

Hinter den Kulissen

Das ist wohl das kühnste Filmprojekt, das Montana Max jemals in Angriff genommen hat. Er will Filmgeschichte schreiben, indem er den besten Kinoknüller aller Zeiten dreht. Produktion, Buch, Regie und in allen Rollen: Montana Max! Diesem Größenwahn muß ein Ende gesetzt werden, nimmt sich Buster vor und begibt sich direkt hinein in die Dreharbeiten. Eine gefährliche Angelegenheit, aber Buster hat die Gefahr noch nie gescheut und will auch nicht gerade jetzt damit anfangen.



Nur ein paar Ratten waren bereit, in Montanas Film mitzuwirken. Doch Buster vertreibt auch sie vom Drehort.



Eine speziell konstruierte Riesenkamera soll Montana den Erfolg bringen. Doch die Technik allein macht noch keinen guten Film aus. Und von Filmrollen läßt sich Buster nicht aufhalten.

Duften Sache:

Fifi

Die meisten halten gern ein wenig Abstand, denn Fifi gehört zu der Gattung der Stinktiere. Im Kreise seiner Toon-Freunde aktiviert Fifi aber nur sehr selten die Stinkdrüse. Diesmal hilft der Typ mit der flotten Tolle Buster beim Roulett mit ein paar Zusatzpunkten durchs Abenteuer.



Und zum ersten Mal:

Sneezer

Er sollte schon mal Modell stehen für ein neues Kuscheltier, doch der kleine Hase ist zu scheu, um sich so in den Vordergrund zu drängeln. Sneezer hat eigentlich immer gute Laune und teilt alles, was er besitzt, gerne mit seinen Freunden – auch im Roulett Karotten mit Buster.



Als Ober-Bösewicht:

Montana Max

Über seinen Charakter muß kaum noch etwas gesagt werden: Montana Max ist ein übler Typ. Wo immer er kann, versucht er den Toon-Freunden Ärger zu machen. Dabei hält er sich für den Größten und meint, daß Hollywood schon lange auf ihn gewartet hat.



Wird es eine Fortsetzung geben?

Ob Montana Max wirklich so schnell seine Filmkarriere an den Nagel hängt? Wohl kaum, doch Buster und seine Freunde werden die Augen offen halten. Eines ist sicher: Wer glaubte, für den Film geschaffen zu sein, sollte sich erst einmal in Begleitung von Buster in dieses filmreife Abenteuer stürzen. Das zeigt die glitzernde Filmkulisse mal von einer ganz anderen Seite!

Beim Teutates! Die spinnen, die Römer!

Ganz Gallien wurde von den Römern erobert! Ganz Gallien? Nein! Ein kleines Dorf leistet seit Jahren fröhlich Widerstand – und vorne weg Asterix und

Obelix, zwei Freunde, die zusammenhalten wie Brie und Baguette. Da hat jeder etwas zu lachen – nur die Römer nicht. (mm)



DIE RÖMER HABEN IHN AN EINEN UNBEKANNTEN ORT VERSCHLEPPT.

MACH DICH AUF DIE SUCHE UND BEFREIE IHN, BEVOR CASAR IHN DEN LÖWEN VORWIRFT, ARME VIECHER...

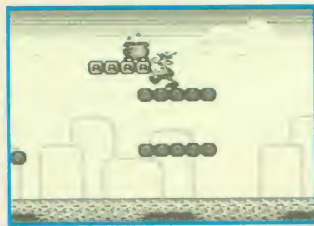


MAJESTIX

© 1993 Les Editions
Albert Rene
© 1993 INTOGRAMES

Rund um das Dorf der Gallier...

...sind so einige nützliche Gegenstände verstreut, die mancher Römer auf der Flucht verloren haben könnte. Doch auch der Druiden des Dorfes hat einige nützliche Sachen im Wald versteckt.



Flügel

Der Flügel bringt Asterix einen verlorenen Punkt seiner Energie wieder und sein Punktekonto wächst um 1000.



Der Schlüssel

Durch den Schlüssel wird Asterix in ein verborgenes Bonuslevel transportiert. Hier heißt es abräumen.



Der Avernierschild

Der Schild erhöht nicht nur das Punktekonto um 1000, sondern macht Asterix auch kurze Zeit unbesiegt.



Lorbeer

Sie bringen dem gallischen Helden ein Bonusleben und 1000 Punkte.



Block

In einigen der Blöcke können Bonusteile versteckt sein. Asterix sollte keinen auslassen.



Zaubertrank

Was passiert, wenn Asterix den Zaubertrank trinkt, dürfte ja wohl jedem klar sein.



Stern

Jeder Stern bringt Asterix 100 Punkte ein. Außerdem erhält er für 50 eingesammelte Sterne ein Extraleben.



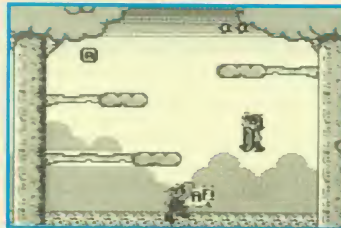
Die Amphore

Gleich 1000 Punkte bringt Asterix diese Amphore mit köstlicher Cerveza ein. Außerdem winkt ein Bonusleben.



Obelix ist verschwunden! Und das ohne Frühstück!

Normalerweise geht es recht ruhig zu im gallischen Dorf, doch nicht so an diesem Tag. Obelix, der morgens aufgebrochen war, um sich sein Frühstück – sechs bis acht Wildschweine – im Wald zu besorgen, war nicht zurückgekehrt. Ohne großes Überlegen beschließt sein Freund Asterix, ihn zu suchen. Seine Suche führt ihn durch ganz



Gallien und das Römische Reich bis hin zu den Pyramiden. Überall warten Römer, Zaubetränke, Wildschweine und nicht mehr ganz so frische Fische auf ihn. Doch das ist ja nichts neues für den abenteuerge-stählten Helden mit dem kühnen Schnauz-bart.



Asterix



Lauscht meiner süßen Ballade!

Die Piraten



Ein Vogel



Der Baumstumpf



Eine Spinne

Viele Wildschweine



Horus



Die Römer

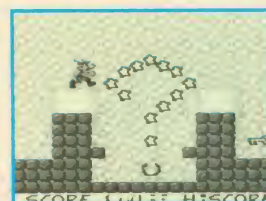
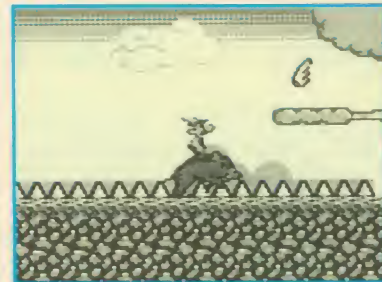


In den ersten Stages des Games tauchen nicht sehr viele Gegner auf. Stattdessen warten sehr zahlreiche Fallen und Abgründe auf den gallischen Krieger, für die er all seine Energie benötigen wird. Deshalb sollte er sich bemühen, bei den Gegnern möglichst wenig Energie zu verlieren. Hier einige der Leuten, denen Asterix während des Abenteuers begegnen wird.

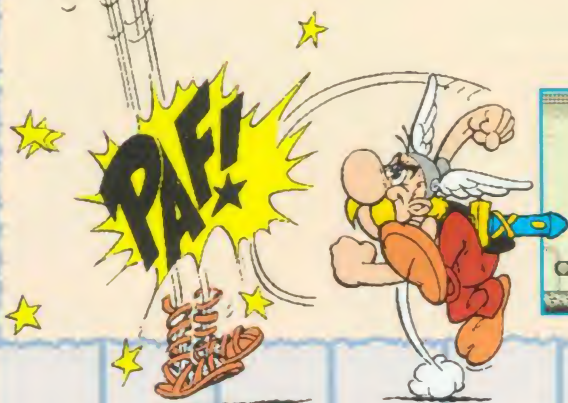


STAGE 1: Gallische Wälder

Nachdem Asterix das heimische Dorf verlassen hat, muß er zunächst den gallischen Wald durchqueren. Natürlich macht er sich große Sorgen um seinen Freund Obelix, der seit dem Morgen verschwunden ist. Andererseits wird der Dicke, ähm, der etwas Kräftige, schon auf sich selbst aufpassen können. Denn seit er als kleiner Junge in den Zaubersaft gefallen ist, hat er sich recht gut entwickelt. Trotzdem will Asterix seinem Freund zu Hilfe eilen. Im Wald begegnen ihm neben einigen Wildschweinen auch die ersten römischen Patrouillen, denen er gleich Manieren beibringt ... auf gallische Art. Doch die auftauchenden Römer sind für Asterix nicht das Problem, vielmehr die vielen Fallgruben, die seine Gegner ausgehoben haben, um ihn zu fangen. Doch Asterix kennt den Wald sehr gut und umgeht die Fallen. Jetzt müßte man nur noch heil aus diesem Dickicht herausfinden ...



Die versteckten Schlüssel sollte Asterix auf gar keinen Fall auslassen. Sie bringen ihn in eine geheime Bonusrunde.

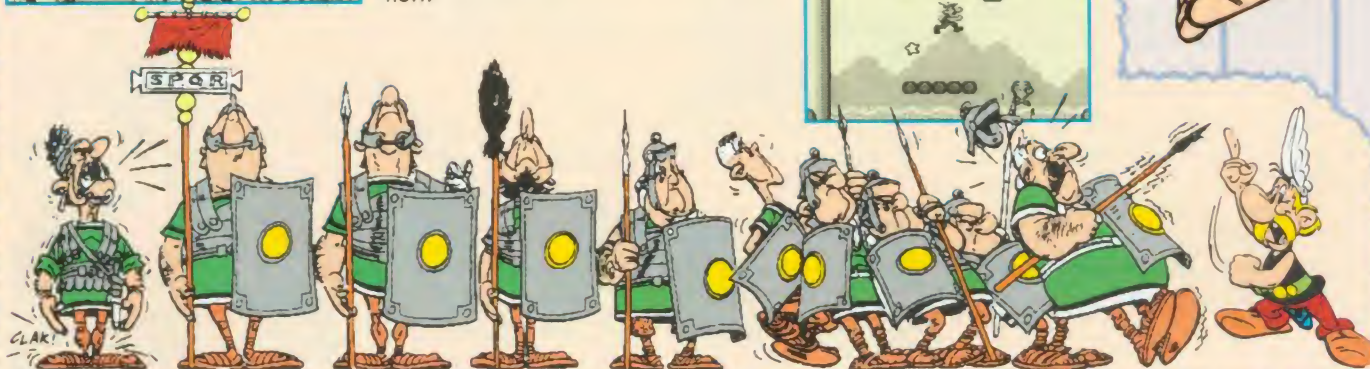


Beim Teutates! Ich bin Asterix, einer der mutigsten Krieger im gallischen Dorf und, dank dem Zaubersaft unseres Druiden, bereit ich den Römern, die ihre Zelte rund um unser Dorf aufgeschlagen haben, gehöriges Kopfzerbrechen und zwar im wahrsten Sinne des Wortes.



STAGE 2: Schweiz

Das zweite Level führt Asterix in die Schweizer Berge. Bisher hat er noch keinen konkreten Hinweis gefunden, wo sich Obelix aufhalten könnte. Vielleicht findet er ihn ja hier. Auf jeden Fall lohnt ein Versuch. Auch in dieser Stage gibt es wieder einige 1-Ups zu finden, die sich unser gallischer Freund auf gar keinen Fall entgehen lassen sollte, er wird sie später noch benötigen. Außerdem muß Asterix bei den Eidgenossen beweisen, daß er schwindelfrei ist. Das ist ja die Höhe! Und was hier alles herumfliegt - unerhört!





STAGE 3: Im alten Ägypten

So was, gerade piff Asterix noch die frische Gebirgsluft der Alpen um die Ohren, nun befindet er sich schon im alten Ägypten und kommt mächtig ins Schwitzen. Doch auch unter Palmen und im Schatten der Pyramiden lauern Gegner auf unseren gallischen Freund. Nicht nur, daß sich auch hier einige der spinnenden Römer herumtreiben, nein, auch ägyptische Götter machen Jagd auf Asterix. Dabei haben die hier so eine hübsche Königin – mit einer Nase ... olala! Aber das nur nebenbei, es gibt zur Zeit wichtiges für Asterix zu erledigen. In der dritten Stufe der Stage wird es besonders schwer, hier scrollt das Bild automatisch. Vielleicht hilft Euch hier die Pausenfunktion ein wenig weiter.



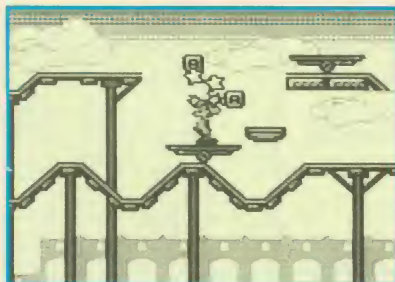
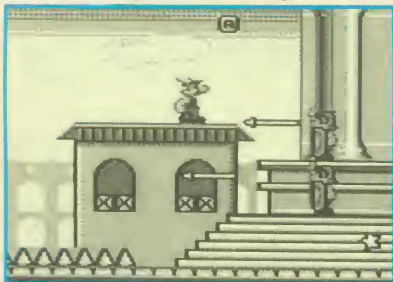
Die alten Ägypter waren dafür bekannt, daß sie in den Pyramiden ihrer Verstorbenen, Unmengen von Fallen einfügten, um die Grabkammern vor Schändern zu bewahren. Das bekommt auch Asterix zu spüren ...

Nur eines macht mir Sorgen, Obelix, mein bester Freund ist seit heute Morgen, als er in den Wald ging, um ein paar Wildschweine zu jagen, verschwunden. Ich will nicht hoffen, daß diese unverschämten Römer da ihre Finger im Spiel haben.



Kein Weg ist zu weit!

Meine Güte, nun muß sich Asterix aber ganz schön ins Zeug legen. Je weiter er nämlich ins Römische Reich vordringt, desto schwieriger wird es für ihn, den römischen Horden zu entkommen, aber schließlich geht es ja um Obelix und da ist Asterix kein Weg zu weit, um seinen Freund zu erretten. Nur eines macht ihm jetzt schon Sorgen, falls er Obelix findet und es zu einem Happy-End kommt, wird dann der Barde ein Liedchen mollen? Doch das werden die Dorfbewohner schon zu verhindern wissen, bevor das große Festessen mit dem sicherlich hungrigen Obelix beginnen kann.





KIRBY

PINBALL LAND



BONUS SPIELE

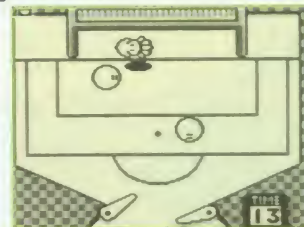


Kirby ist ganz und gar außer sich: Er mag es wild und flippig, möchte ohne Geschwindigkeitsbeschränkung durch die Gegend kugeln, will Spaß ohne Ende. Kirby will es König Nickerchen und seinen Spießgesellen zeigen, was für ein waschechter, durch 1000 Abenteuer gestärkter Kirby er doch ist. Aber leider ist Kirby nicht Herr seiner Bewegungen. Zum Glück besitzt Kirby übersinnliche Kräfte und ließ uns auf diesem Wege ein paar Tips zukommen, was er höchstselbstpersönlich mag und wo es ab und an Fallstricke, Fußangeln oder andere hintertückische Fallen zu überwinden gilt. Und los geht es mit drei Tips zu den Bonus-Spielen im wunderbaren Kirby's Pinball Land.



Bei den Poppy Brüdern

Wie in jeder der drei verfügbaren Flipperwelten, kommt Kirby in das spezielle Bonus-Spiel, wenn er im mittleren Spielabschnitt den Warpstern trifft. Bei den Poppy Brüdern muß Kirby im mittleren Abschnitt den träumenden Kirby treffen, wenn er einen Warpstern träumt. Das Warpsternsymbol erscheint auf dem Teller und muß nochmals getroffen werden.



In den Wispy Wäldern

In den Wispy Wäldern ist Kirbys Glück gefragt, denn hier hat er es mit einem Spielautomaten zu tun, will er das Bonus-Spiel erreichen. Erst wenn in der Glücksspielanzeige drei Warpsterne aufleuchten und Kirby den dann erscheinenden Warpstern trifft, gelangt er in die Bonusrunde. Die gesamte Glücksspielanzeige verändert sich, wenn Kirby durch die Glücksgasse kullert.



Im Kracko Land

Kirby's Ziel sollten die beiden Nimbus-Wolken rechts und links im mittleren Abschnitt sein. Trifft Kirby eine Nimbus Wolke, erscheint ein Symbol, das zur anderen Wolke wandert. Dieses Symbol muß Kirby nochmals treffen. Schafft Kirby diese Aktion dreimal, erscheint der Warp-Stern zum Bonus Spiel.



KIRBY'S BALL N D™



KIRBY SUPERSTAR DREHT AUF!

In drei verschiedene Flipperwelten hat es Kirby Superstar verschlagen, drei Welten voller Action, über die König Nickerchen mit seinen Helfershelfern eifersüchtig wacht. Aber erst dann, wenn Kirby die drei Oberbosse der jeweiligen Flipperwelt besiegt hat, kann er sich Nickerchen stellen. (ak)

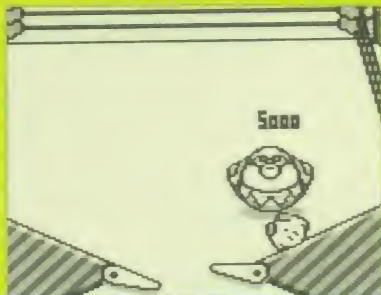


Ein NICKERCHEN

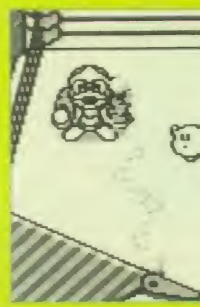
Allen, die Kirby helfen wollen, Nickerchen ein Schnippchen zu schlagen, seien gewarnt: Ein hartes Stück Arbeit wartet auf Euch! Alle drei Endbosse sind zwar nicht so schwer zu schlagen, aber der Weg zu ihnen ist mit vielen hinterhältigen Fallen gespickt. Und hat man einen Boß erledigt, muß man erst einmal zum nächsten finden und überleben – und dann, natürlich, auch noch den dritten Boß besiegen. Steht man dann vor dem König, wird sich dieser zweimal verwandeln, bevor er sich geschlagen gibt. Zum Glück hat uns Kirby einen Trick verraten, wie man zu Beginn des Spieles die Endbosse und die Bonus-Spiele anwählen kann.



Hier gilt es, immer schön in Bewegung bleiben, Nickerchen treffen, und auf die Bomben achten, die bei der Explosion jeweils einen Flipper-Arm kurzfristig lähmen.



Ein harmloser Geselle, der Kirby nicht viel Widerstand leistet. Er springt lediglich wild herum. Für Kirby ein Kinderspiel.



Ab und zu schießt er mit einem Elektroschock, so daß der Flipperarm außer Funktion gesetzt wird. Wenn er wild wird, zappert er hin und her.

He, Du Edelknödel,
ich werd' Dir
eins überbraten –
versprochen!



Versteckte Kommandos

Bonus Anwahl

Im Titelbild Select und Steuerkreuz nach links gedrückt halten, die Highscore-Anzeige anwählen, und erst dann Select und Steuerkreuz loslassen, wenn eine weiße Katze erscheint.

RANKING	
1	ZEPHYRA 00100000
2	PHYSALI 00080000
3	DENDROB 00050000
4	GERBERA 00030000

Endboß Anwahl

Im Titelbild Select und Steuerkreuz nach rechts gedrückt halten, die Highscore-Anzeige anwählen, und erst dann Select und Steuerkreuz loslassen, wenn eine schwarze Katze erscheint.

RANKING	
1	ZEPHYRA 00100000
2	PHYSALI 00080000
3	DENDROB 00050000
4	GERBERA 00030000

Nintendo wird seßhaft In Großostheim entsteht neue Deutschland-Zentrale

Vor fast vier Jahren nahm Nintendo in Großostheim, einem kleinen Ort nahe Aschaffenburg, den Betrieb in Deutschland auf. In kürzester Zeit wuchsen die Ansprüche an den Videospielhersteller dermaßen, daß man sich jetzt entschlossen hat, ein eigenes Gebäude für rund 30 Millionen Mark zu errichten.

(pn) - Die Bauarbeiten an der neuen Deutschland-Zentrale von Nintendo in Großostheim,

eine Firmenzentrale zu realisieren, die den neuesten Erkenntnissen der Funktionalität, Wirtschaftlichkeit und Arbeitsplatzgestaltung entspricht. Mit intensiven Energiesparmaßnahmen in der Beton-Glasfassade, in der Heizungs-/ Lüftungsinstallation durch Wärmerückgewinnung und Wärmepumpe, Energiesparlampen in allen Bereichen, sowie Regenwassernutzung aus einer eigens gebauten Zisterne, setzt Nintendo Akzente in dem so wichtigen Umweltthema.

Bewußt verzichtet Nintendo auf einen repräsentativen Prunkbau, denn in erster Linie soll die neue Zentrale funktionell

wenden," erklärt der 46-jährige Nintendo-Manager, der seit Januar 1993 für die Firma tätig ist. „Das ist die optimale Lösung für die Arbeit am Computer.“

Auch die geplante Cafeteria soll den Beschäftigten das Arbeiten bei Nintendo schmackhaft machen, denn es soll ein Ort der Begegnung und Kommunikation für die fast 300 Mitarbeiter werden.

Sehnsüchtig wird der Einzug in das neue Gebäude im Januar 1995 von den Nintendo-Mitarbeitern entgegen geblickt, denn bis dahin werden sie noch in verschiedenen angemieteten Räumlichkeiten in Großostheim und Aschaffenburg verstreut arbeiten müssen. Doch das sei für eine international arbeitende Firma, wie es Nintendo ist, nichts Ungewöhnliches, meint Walter Jahr: „Die Firma muß ja erst einmal herausfinden, ob sich der Standort eignet, sowie sich die Investitionen für eigene Räumlichkeiten überhaupt lohnen.“ Nintendo hat sich in Deutschland entschieden und das verkehrsgünstig zentral-gelegene Großostheim am Rande des Rhein-Main-Gebietes zur Videospielzentrale Deutschlands auserkoren.

Welche Bedeutung die endgültige Festlegung Nintendos für den Standort Großostheim hat, zeigte auch die Gästeliste der feierlichen Grundsteinlegungsfeier im Januar. Neben dem Großostheimer Bürgermeister Ritter fand auch Landrat Roland Eller anerkennende Worte für Nintendo und den zukunftsweisenden Gebäudekomplex. Zusammen



Im Januar wurde die feierliche Grundsteinlegung vorgenommen. Unser Foto zeigt Nintendo of Europe-Geschäftsführer Shigeru Ota und Landrat Roland Eller im entscheidenden Moment.

nahe Aschaffenburg, laufen auf Hochtouren. In nur einem Jahr sollen die Gebäude bezugsfertig sein. Am Ende wird auf dem 55.000 m² großen Grundstück ein beeindruckender Komplex entstanden sein, der 8.000 m² Büro- und Serviceflächen, sowie 16.000 m² Lagerflächen umfaßt. Rund 30 Millionen Mark investiert Nintendo in dieses Projekt.

Für Nintendos Facility-Manager Walter Jahr, der sich seit zehn Jahren mit der Entwicklung, Erstellung, Bewirtschaftung und Organisation zukunftsorientierter, multifunktionaler Gewerbeimmobilien beschäftigt, ist es besonders wichtig,

sein, damit man sich schnell und ohne viel Aufwand auf die Marktgegebenheiten einstellen kann. Durch das flexible Schrank-/Trennwandsystem können Büroräume in kurzer Zeit den Bedürfnissen einer wachsenden Abteilung angepaßt werden. Sämtliche Installationen sind in den Doppelböden untergebracht, so daß problemlos Trennwände je nach Bedarf herausgenommen oder eingesetzt werden können. Sogar die Beleuchtung ist flexibel und auf den jeweiligen Arbeitsplatz individuell zugeschnitten. „Wir werden bildschirmgerechte, freistehende Direkt-/Indirektleuchten ver-



Nintendos Facility-Manager Walter Jahr ist verantwortlich für die Organisation und Erstellung des neuen Gebäudekomplexes.

mit Nintendo-Geschäftsführer Shigeru Ota legte er den Metallkoffer in den Grundstein hinein, damit auch die Nachwelt noch erfahren kann, was einst ein Videospiel gewesen ist.



Anfang 1995 soll die neue Deutschland-Zentrale von Nintendo in Großostheim bezugsfertig sein.

Wußtet Ihr schon,...

... daß MEGA MAN erfolgreich Mario dicht auf den Fersen ist? Mit 7 Spielen (2x NES, 4x Game Boy und 1x Super Nintendo) gehört er zu den Superstars von Nintendo.

... daß Nintendo-Held Kirby eine der verwandlungsfähigsten Figuren in einem Videospiel ist? Allein in Kirby's Adventure kann er sich in 25 verschiedene Gestalten umwandeln.

... daß Marios erste Auftritte in der Videospielwelt nur eine Nebenrolle waren? Die Hauptrolle spielten damals 1981 ein Affe namens Donkey Kong und sein Junior.

... daß es unzählige männliche Spielhelden gibt, aber nur ganz wenig weibliche? Samus Aran, Chun Li, Sonja Blade, Barbie und Minnie Maus gehören zu der Minderheit, die eisern für die Emanzipation bei den Videospielen kämpfen.

... daß wir uns über nichts mehr freuen, als über Post von Euch?

Wenn Ihr eine wichtige Info auf Lager habt, dann legt los und schreibt uns einen netten Brief. Vielen Dank!

Sechs Coupons für jedes neue Mitglied

Immer mehr Anfragen erreichen die Redaktion bezüglich der Coupons, die jedes neue Mitglied erhält, um sich sein Clubmagazin ein Jahr lang gratis beim jeweiligen Nintendo Club-Center abzuholen. Diese sechs Coupons

sind eine einmalige Leistung von Nintendo. Mitglieder, deren Coupons aufgebraucht sind, erhalten keine neuen, können jedoch ihr Clubmagazin für DM 2,95 bei ihrem jeweiligen Club-Center abholen.



Ein Versehen!

In Club Nintendo 1/94 erschien das Spielerprofil von Christian Wald auf der Seite 71. Daraufhin erreichte uns folgender Brief:

„Nicht der Nikolaus, nicht der Osterhase, ja nicht einmal die eigenen Eltern konnten den größten Wunsch eines 10-jährigen namens Christian Wald erfüllen: Einmal als Spieler-Profil im Club Nintendo-Magazin zu erscheinen! Doch Ihr habt diesen Traum in Eurer Ausgabe 1/94 verwirklicht! Dafür zunächst mal meinen millionenfachen Dank! Doch nun frage

ich Euch: Warum habt Ihr meinen Brief zusammen mit dem Foto eines anderen veröffentlicht? Aber bevor ich meinen roten Panzer auf Euch abschiesse, gebe ich Euch natürlich noch eine Chance! Euer Christian Wald“

Für diesen Fehler müssen wir uns natürlich entschuldigen, aber da ist etwas in unserer Postsortierung schief gelaufen. Aber wir haben uns gedacht, wir zeigen Christian Wald als Wiedergutmachung nochmal, diesmal im Original.



Christian Wald

Umweltbewußte Wiederverwertung

(pn) – „Elektronik-Schrott“, dieses Wort geistert seit einigen Jahren durch die Köpfe der Umweltschützer. Wohin mit all den kaputten Computern, Ersatzteilen, Chips und Platinen? In den normalen Müll gehört

dieses wertvolle Material nicht, denn die meisten Komponenten lassen sich wiederverwerten. Auch bei Nintendo fällt – wenn auch nicht viel – „Elektronik-Schrott“ an, wenn bei der Reparatur Eurer Game Boys, NES oder Super Nintendos Teile ausgetauscht werden müssen, weil Ihr die Geräte



Fast jedes Teil eines Game Boys kann wiederverwertet werden.

zum Beispiel mit einem Fußball verwechselt hatten. Zwar handelt es sich um recht kleine Mengen von sogenanntem „Elektronik-Schrott“, doch bei der Müllbeseitigung zeigt sich Nintendo trotzdem umweltbewußt. Der gesammelte „Elektronik-Schrott“ wird in den Würzburger Vinzenz-Werkstätten, einer Einrichtung der Caritas, in die Einzelteile zerlegt. Kunststoffe, Platinen, Stecker und Metalle werden zur Wiederverwertung weitergeleitet. Am Ende können Kunststoffe wie zum Beispiel das Game Boy-Gehäuse zu 100 % und die Elektronik-Teile zu 75 % wiederverwertet werden. Ein Aufwand, der sich der Umwelt zuliebe allemal lohnt und den Müllberg nicht ganz so schnell wachsen läßt. Die gewonne-

nen Wertstoffe sind vielfältig wieder einsetzbar. Aus den Elektronik-Bauteilen werden wertvolle Metalle herausgezogen und die Kunststoffe werden als Granulat neu verarbeitet. Wenn Ihr mal an einer Lärmschutzwand vorbeikommt, Euch auf einer Parkbank ausruht oder etwas in den Kompostbehälter werft, dann denkt daran: Das könnte mal das Gehäuse eines Game Boys oder eines NES gewesen sein. Diese sinnvolle Wiederverwertung ist gesetzlich noch keine Pflicht für die Industrie, doch Nintendo hat sich entschlossen, freiwillig diese Maßnahmen zu ergreifen. Seit Mitte 1993 hat sich diese umweltbewußte Müll-Entsorgung bei Nintendo bewährt und kann als vorbildlich bezeichnet werden.



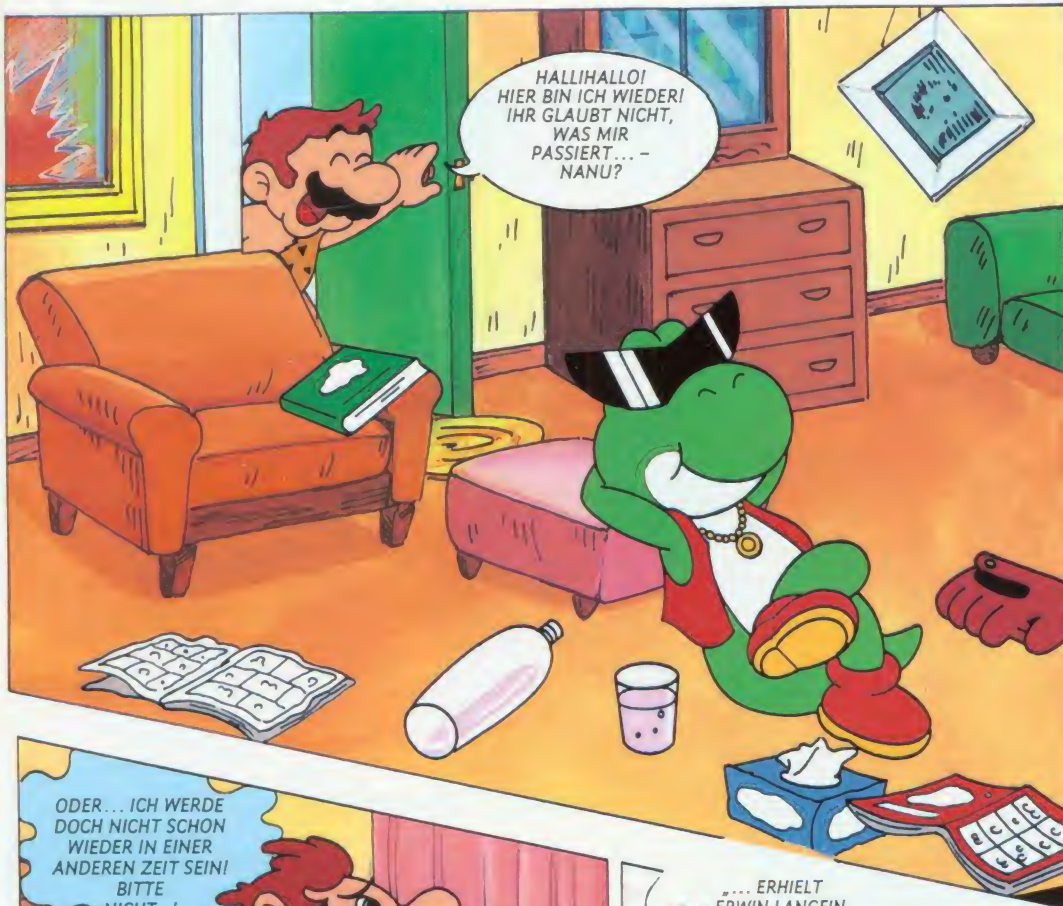
NACH EINER UNGEWOLLTEN ZEITREISE IN DIE STEINZEIT, DIE WIKINGERÄRA UND DIE ZUKUNFT LANDET ER NUN ENDLICH WIEDER IN DER GEGENWART, SEINER LIEBLINGSEPOCHE. WIR ERINNERN UNS: BEGONNEN HATTE ALLES DAMIT, DASS IHM EIN BRIEFTRÄGER EINES MORGENS EINEN SELTSAMEN WECKER VORBEI BRACHTE.



EINE ETWAS UNSANFTE LANDUNG IN DER PILZGASSE 13, GENAU VOR MARIOS HAUS. IRGENDWIE IST HIER ETWAS ANDERS ALS SONST, ABER WAS?

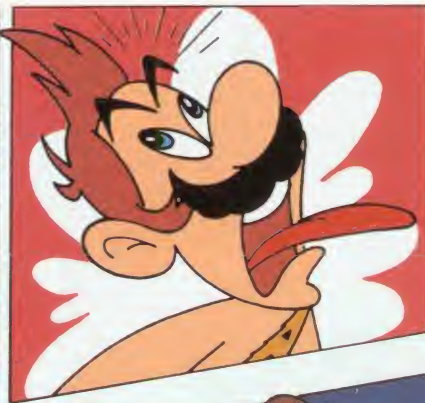


OH, MANN, ENDLICH DAHEIM! LUIGI, YOSHI UND TOADSTOOL WERDEN MIR SICHER VOR FREUDE UM DEN HALS FALLEN. UND HEUTE ABEND GIBT ES DANN SPAGHETTI...





NATÜRLICH!
DER POSTBOTE WAR IN
WIRKLICHKEIT DR. WILY!
ICH MUSS IHN SOFORT
STOPPEN.



UPPS! DANEBEN!
BLEIB' BITTE DA STEHEN,
WO DU GERADE BIST,
ICH VERSUCHS GLEICH
NOCHMAL.

MARIO IST FASSUNGSLOSI!
SELBST FRÄULEIN STEINBRUNNEN
HAT SICH IN EINE BÖSARTIGE
HEXE VERWANDELT, DIE MIT
KAKTEEN UM SICH WIRFT.



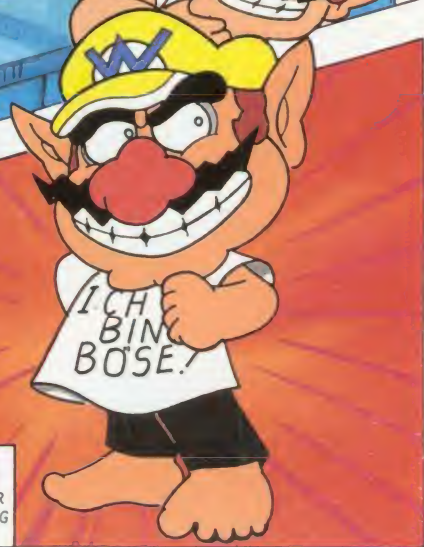
DIE ZEIT DRÄNGT! ES GIBT NUR
EINEN WEG, DIESEM ALPTRAUM
EIN ENDE ZU BEREITEN...



UM IN DR. WILYS FESTUNG ZU GELAN-
GEN, MUSS SICH MARIO VERKLEIDEN.
UND DA HAT ER AUCH SCHON
DAS RICHTIGE GESCHÄFT ENTDECKT.



DAS BÖSESTE, WAS SIE
AUF LAGER HABEN,
SCHNELL!



MIT DER MASKE VON
WARIO DÜRFTE MARIO
KEINE PROBLEME MEHR
HABEN, IN DIE FESTUNG
HINEINZUKOMMEN.



TATSÄCHLICH!
DIE WACHEN LASSEN
IHN VORBEI!



OH, ÄH, TOADY?
DAS SIEHT JA
ECHT SCHARF AUS,
ABER...

AUCH DAS NOCH! TOADSTOOL
SCHEINT EBENFALLS MANIPULIERT
ZU SEIN.

SCHÖN,
DASS DU
DA BIST, MARIO.
WIR HABEN SCHON
AUF DICH GEWART-
TET! BALD WIRST
DU AUCH SO SEIN
WIE WIR!
WILY-MAUS MUSS
DICH NUR NOCH
EIN BISSCHEN
BEARBEITEN...



HALT!
WAS SOLL
DAS
WERDEN...?

ICH
BIN
BOSE



NEEEIINNI
LASST MICH
SOFORT
LOSI!



DU SIEHST JA SO SÜSS
AUS, MIT DIESEN DRÄH-
TEN AM KOPF! LÄCHELE
DOCH EIN BISSCHEN,
MARIO!

WARTE NUR, BIS ICH
HIER DRAUSSEN BIN!
DANN WERDE ICH EUCH
ZEIGEN, WAS WIRKLICH
BOSE IST.



PLÖTZLICH KLINGELT
DER WECKER...



ZU
BEFEHL,
MEISTER
WILY!
...OH,
NEIN...

NACH DER ERSTEN VERWIRRUNG
STELLT MARIO ERLEICHTERT FEST...
- EIN TRAUM!



IS' JA ULKIG! WIE
BEIM GOTTSCHALK
GESTERN ABEND!
NUR COOLER!

JETZT
IST SCHLUSS! ICH
MACH' DICH FERTIG!
DU HAST EINMAL
ZUVIEL GEKLINGELT.
NIE WIEDER!!!

ENDE



PAC-MAN

TM

Einer der wohl größten Spielhallenklassiker aller Zeiten feiert seinen Siegeszug auf den Nintendo Konsolen. Für das Super Nintendo bescherten uns die Programmierer PAC-ATTACK, eine Mischung aus dem alten Pac-Man-Spielprinzip und dem Puzzle-Spiel TETRIS, auf dem Game Boy schickt sich die charmante MS. PAC-MAN an, die Herzen aller Nintendo Fans zu erobern, und auf dem NES wirbt der Meister persönlich, Pac-Man, um die Gunst aller Videospieler. Entstanden ist die Umsetzung eines Klassikers, der in keiner Sammlung fehlen darf. (mm)

The Pac is back!

Mit der Umsetzung von Pac-Man für das NES erfüllt NAMCO Millionen von Videospielfans auf der ganzen Welt einen großen Wunsch. Pac-Man für das NES enthält alle Elemente der klassischen Umsetzung des Arcade-Hits. Zu Hause ist also Spielhallenatmosphäre angesagt, wenn Pac-Man versucht, seinen Gegnern zu entkommen und alle Drops des Spielfeldes einzusammeln.

Obwohl das Spiel bereits Anfang der 80er Jahre erschienen ist und damals binnen kurzer Zeit die Spielhallen eroberte, hat es bis heute nichts von seiner Faszination verloren. Vielleicht gerade wegen des einfachen Spielprinzips, das es sowohl Einsteigern, als auch Fortgeschrittenen ermöglicht, sofort begeistert an dem Spielgeschehen teilzunehmen.



Vier heiße Geister

Blinky

Blinky ist der rote Geist und gleichzeitig auch der Trickreichste von allen. Er folgt Pac-Man wie ein Schatten und wird versuchen, ihn in eine Ecke zu treiben.

Pinky

Auch der rosa Geist hat eine ganz besondere Stärke. Er ist der schnellste von allen Geistern und somit Pac-Man ständig auf den Fersen. Gut, daß es die Power-Drops gibt.

Inky

Der hellblaue Geist ist eine eher schüchterne Natur. Verwirrt irrt er durch die Gänge und erschreckt mehr vor Pac-Man als dieser vor ihm.

Clyde

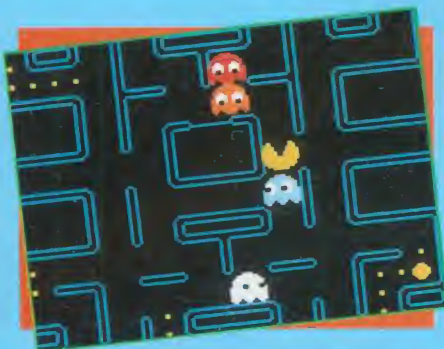
Dieses Exemplar ist sehr gerissen und versteht es ungemein gut, kleine gelbe Pac-Männer in die Enge zu treiben und sie dann zu erschrecken.

Action, Drops und jede Menge Geister!

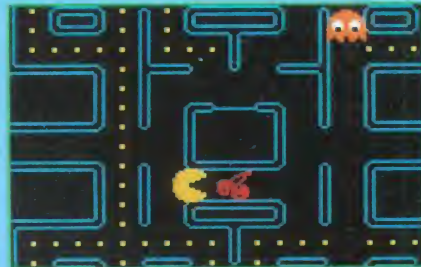
Das Spielprinzip von Pac-Man ist einfach und dennoch begeisternd. Pac-Man muß alle in dem Labyrinth sichtbaren Drops einsammeln, um in das nächste Level zu gelangen. Dabei sind ihm verschiedene Arten von Geistern auf den Fersen. Die Power-Drops machen ihn für kurze Zeit unbesiegt und sehr gefräßig.

Früchte und Power-Drops!

Von Stage zu Stage wird das Spiel schwieriger. Gut, daß sich in jeder der vier Ecken jeweils ein Power-Drop befindet, der Pac-Man für kurze Zeit unverwundbar macht. Dieser Power-Drop hat jedoch noch eine andere Wirkung: Er läßt in Pac-Man nämlich ein ungeheures Hunger-Gefühl aufkommen, so daß unser kleiner Freund das unbändige Bedürfnis hat, einen von den umherschweifenden Geistern zu vernaschen. Neben den Power-Drops winken aber auch noch Früchte, die jedoch nie sehr lange sichtbar bleiben. Sie bringen Pac-Man einen Punkte-Bonus ein.



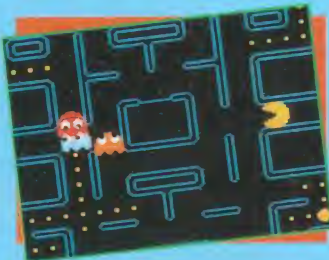
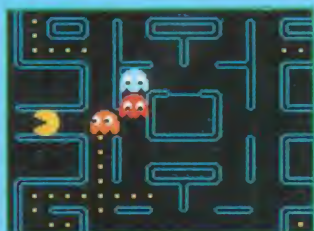
Hi Fans, hier seht ihr mich, wie ich vor einem Power-Drop stehe und darauf warte, daß einige von den verblödeten Geistern in meine Nähe kommen.



Wow, Kirschen mag ich besonders gerne. Wenn ihr mich steuert, solltet ihr wissen, daß diese Früchte nur für kurze Zeit erscheinen und dann wieder verschwinden.

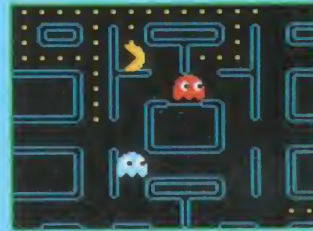
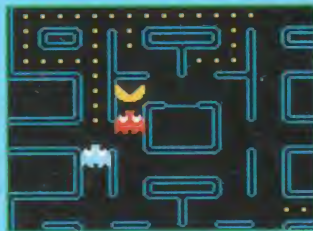
Der Warp-Tunnel wartet!

Oftmals ist es nicht leicht für Pac-Man, seine Verfolger abzuschütteln. Deshalb sollte er die vertrackten Gänge des Labyrinths genau erkunden und sich jede Ecke exakt einprägen. In der Mitte des Irrgartens befinden sich auf beiden Seiten Ausgänge, die sogenannten Warp-Tunnel. Begibt sich Pac-Man in einen der Tunnel, kommt er auf der gegenüberliegenden Seite wieder heraus. Ein Trick, der ihm schon oft das Leben gerettet hat.



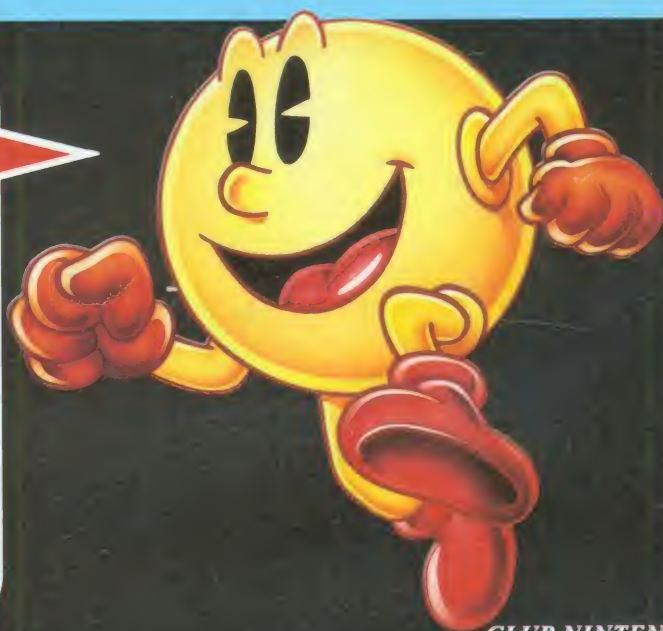
Wettlauf mit den Geistern

Sie sind ganz schön lästig, diese Geister. Manchmal gelingt es Pac-Man einfach nicht, sie abzuschütteln. Wenn dann auch kein Power-Drop in der Nähe ist, ist guter Rat teuer. Doch Pac-Man sollte nie vergessen, daß er schneller ist als die Geister. Diese Schnelligkeit läßt sich am besten auf langen Geraden nutzen und weniger in den verwinkelten Teilen des Labyrinths. Wenn die Geister also an ihm hängen, sollte sich Pac-Man einfach die längste Gerade aussuchen und dann durchstarten, ab durch die Mitte.



Friß Sie alle!

„Sich regen bringt Segen“, sagten schon irgendwelche Urväter zu ihrem Nachwuchs. Recht hatten sie. Auf Pac-Man übertragen bedeutet dies, daß vier Geister mehr Punkte bringen als nur drei oder zwei. Will er also auf Punkte-Fang gehen, sollte er warten, bis sich mehrere Geister in seiner Nähe befinden und dann erst den Power-Drop mampfen, um alle Geister vertilgen zu können.



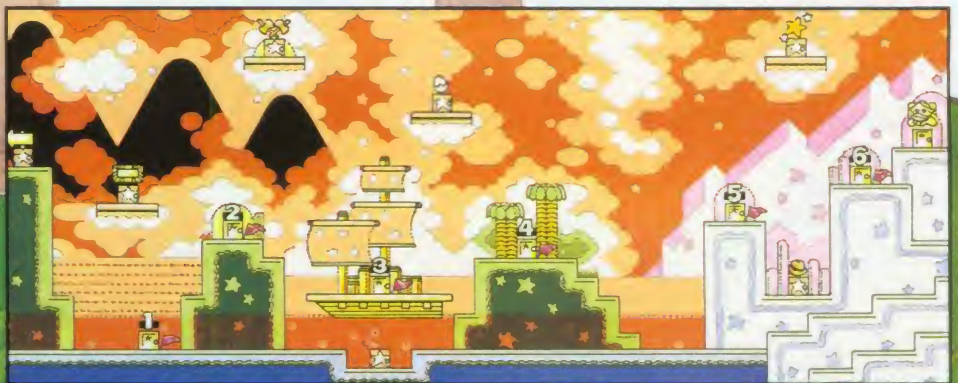
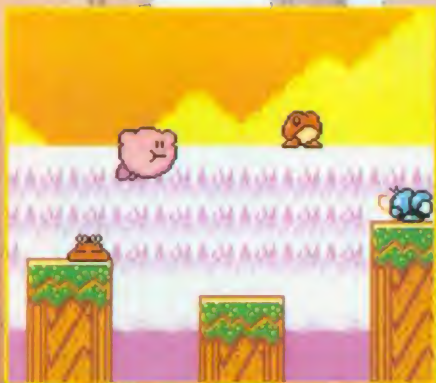
KIRBY'S ADVENTURE



Trouble in Dreamland!

Kirby, der sympathische Dreamlander, war weit gekommen. Er hatte das Glibberparadies und das Götterspeisental hinter sich gelassen und war nun, mit fünf Teilen des Sternenzepters im Gepäck, im Orangensaftmeer baden gegangen. Auch hier hatte sich der üble

Traum breitgemacht und Kirby hatte nun alle Hände voll zu tun, ihn wieder zu vertreiben. Kirby, der wandelnde Airbag, der nicht gerade eine Wasserratte ist, weiß spätestens jetzt, daß dieser Alptraum endlich ein Ende finden muß. So kann es nicht weitergehen! (mm)

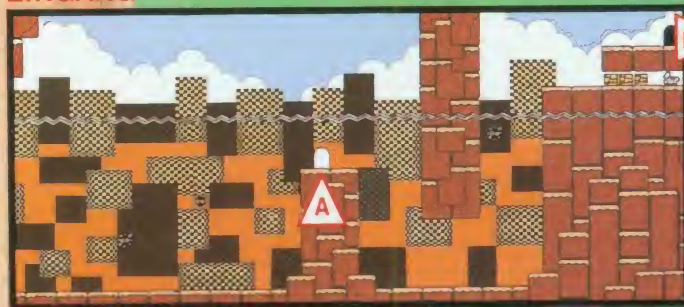


Sturm im Orangensaftmeer

1. Tür

Kirby traut seinen Augen nicht. Vor ihm liegt ein ganzes Meer voller Orangensaft. Hier geht Kirby relativ gerne baden, doch Vorsicht, auch hier lauern überall Gegner, die nicht so süß sind, wie das Meer.

EINGANG



Blockbuster

Der zweite Abschnitt des Orangensaftmeeres hat es in sich, im wahrsten Sinne des Wortes. Hinter Eingang „C“ verbirgt sich nämlich ein 1-Up. Kirby kommt hier jedoch nur als Hammer- oder Sumo-Kirby weiter.



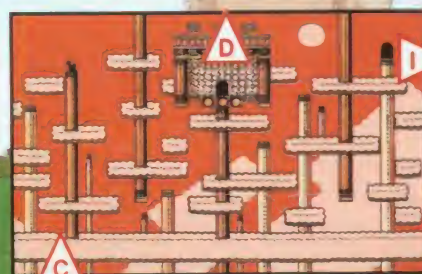
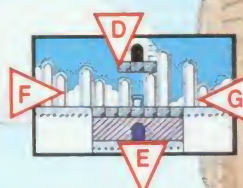
AUSGANG



2. Tür

Die zweite Tür bringt Kirby zu den Orangensaftfällen und den Mandarinenklippen. Hier sollte er sich von den vielen Türen nicht verwirren lassen und einen klaren Kopf behalten.

EINGANG



AUSGANG



Vorsicht, Steinschlag!

In diesem Abschnitt des Levels wartet ein kleines Rätsel auf den rosa-roten Dreamlander. Er entdeckt nämlich, unter einer Plattform verborgen, eine geheimnisvolle Tür, zu der ihm jedoch der Zutritt verwehrt bleibt. Erst als er sich in Stein-Kirby verwandelt und auf den Schalter in der Mitte der Plattform springt, löst sich diese auf und gibt den Eingang frei.



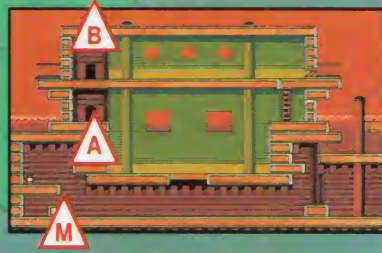


3. Tür

Diese Tür bringt Kirby zum Apfelsinenstrand. Doch Zeit, um sich in die Sonne zu legen, bleibt ihm hier nicht, die nächsten Gegner lauern schon. Außerdem will Kirby seinen rosa Teint gerne beibehalten.

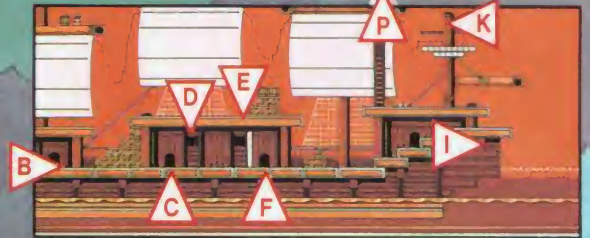


EINGANG



Feuer frei!

Um eine kleine Reise als Kanonenkugel antreten zu können, muß Kirby zunächst mit dem Laser die Lunte zünden.

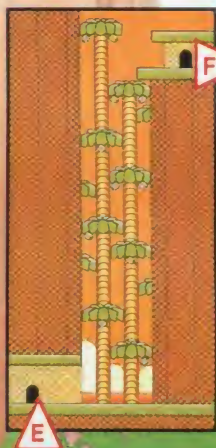


AUSGANG



4. Tür

Hinter dieser Tür verbirgt sich das, an das Orangensaftmeer angrenzende, Nektarinengebirge. Die tropische Hitze macht Kirby hier schwer zu schäffen, zumal sich der mittlere Abschnitt dieses Levels unter Tage abspielt. In diesem Abschnitt muß Kirby vor allem auf seine Fähigkeiten als Schirm-Kirby und Beam-Kirby zurückgreifen.



3-Up Paradies

Mit Hilfe des Beams sollte es dem kleinen Dreamlander möglich sein, den Block zu sprengen und darunter gleich drei 1-Ups zu finden.

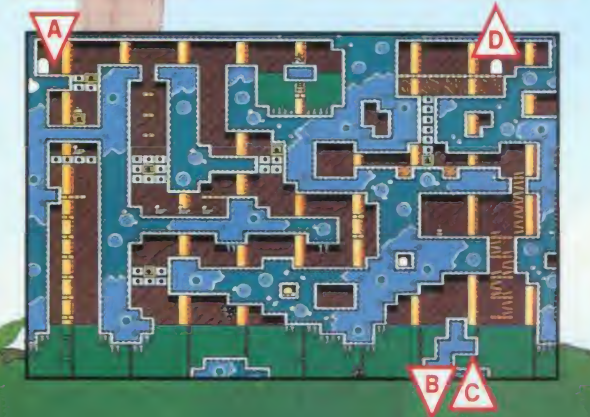
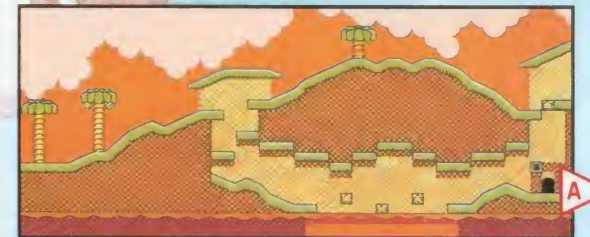


Schirm und Schutz

Der Schirm hilft Kirby gleich doppelt weiter. Zum einen schützt er gegen herunterfallende Kokosnüsse, zum anderen kann Kirby mit ihm sicher nach unten gleiten.



EINGANG



AUSGANG



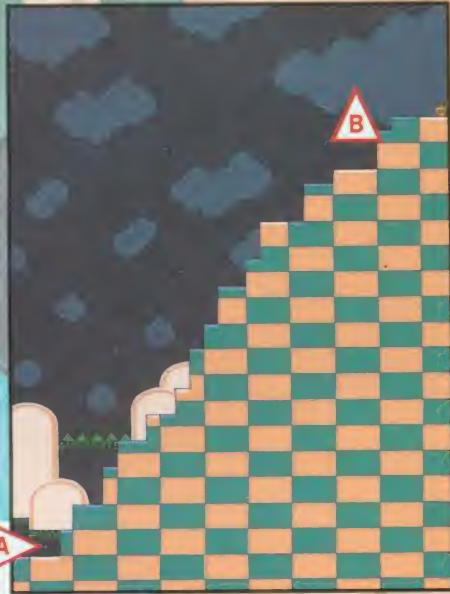


5. Tür

EINGANG

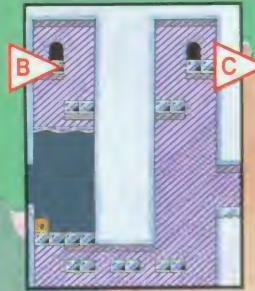


Öffnet Kirby diese Tür, sieht er den Orangenberggipfel, den höchsten Berg von Dreamland. Mutig macht sich der Dreamlander auf den Weg.



Per Amok-Lauf geht's hoch hinaus!

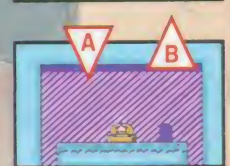
Auf dem Weg zum Gipfel trifft Kirby einen Amok-Gegner, den er aufsaugen muß. Mit dessen Hilfe kann er die Kanone im Berginneren zünden. Nach der Zündung fliegt Kirby gen Himmel.



AUSGANG



EINGANG



6. Tür

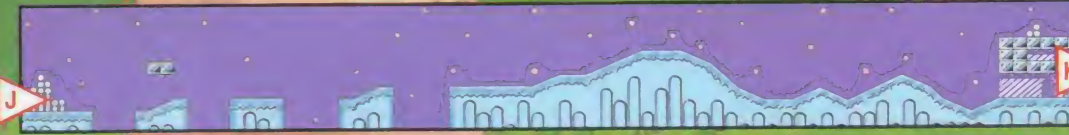
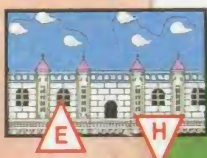
Die letzte Tür der Stage bringt Kirby in den Orangensaftthimmel, wo der Orangenschwertritter und das sechste Teil des Sternenzepters auf ihn warten. Viel Glück, Kirby.

Der Orangenschwertritter

In diesem Duell greift Kirby ebenfalls zum Schwert. Die beste Taktik heißt hier „Hit and Run“, zunächst in die Nähe des Ritters kommen, ihm einen überbraten und dann schnellstens zurückziehen!



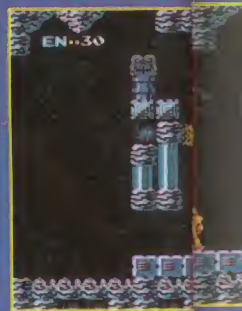
AUSGANG



Aufgepaßt!
Hier kommt
Kirby!



METROID



Invasion der Parasitenbrut

Erneut war sie gerufen worden, Samus Aran, die Verteidigerin, war auf dem Weg zu ihrer bisher gefährlichsten Mission. Während sie in der Raumschiffe, die sie zu ihrem Einsatzort geleitet, langsam die schwere Cybersteel-Rüstung anlegt und ihr Körper unter dem blinkenden Stahlgewand verschwindet, erinnert sich die Kämpferin daran, wie alles angefangen hatte. ... Man schrieb das Jahr 20X5, als auf dem Planeten SR388 eine Lebensform entdeckt wurde, die von den Wissenschaftlern Metroid genannt wurde. Diese Metroids benutzten andere Lebensformen als Brutkasten, um sich fortzupflanzen. So auch auf dem von Raumpiraten besiedelten Planeten Zebes, wo Samus zum ersten Mal auf die Parasitenbrut traf.



Das Waffenarsenal auf Zebes



Energie-Tanks

6 Energietanks wurden auf Zebes hinterlassen, um Samus zu unterstützen. Jeder Tank kann 100 Energieeinheiten aufnehmen.



Raketen-Silos

Sie fassen je fünf Raketen. Die insgesamt 255 Raketen, die Samus tragen kann, ermöglichen es ihr, die roten Türen zu öffnen.



Maru Mari

Ein geheimnisvolles Relikt längst vergangener Zeiten. Mit diesem marischen Ball kann Samus ebenfalls zum Ball werden.



Long-Beam

Mit Hilfe dieser Waffenerweiterung kann Samus ihre Gegner nun aus einer größeren Distanz angreifen.



Plasma Bomben

Die Plasma Bomben kann Samus nur als Maru Mari Ball aktivieren. Sie kann sich den Weg frei sprengen und sich hoch katapultieren.



Eisstrahler

Diese Waffenerweiterung ermöglicht es Samus, ihre Gegner kurzzeitig einzufrieren und sie so einfacher zu eliminieren.



Sprungstiefel

Auch die Stiefel sind Samus im Kampf gegen die Metroids eine große Hilfe. Dank ihnen kann sie Hindernisse überqueren.



Kreiselminen

Aktiviert Samus diese Waffe, lädt sich ihre Rüstung mit Tausenden von Volt auf und beschert ihren Gegnern eine böse Überraschung.



Varia

Ist Samus im Besitz des Varia-Schutzreliktes, vermindert sich der Energieverlust bei gegnerischen Angriffen um die Hälfte.



Wellen-Strahler

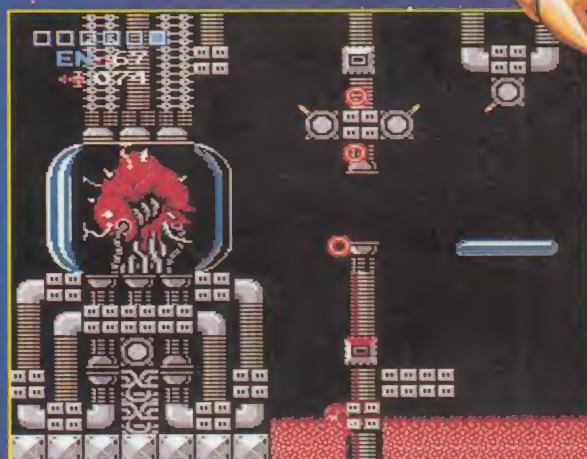
Diese Waffenergänzung in Kombination mit dem Long-Beam stellt die stärkste Waffe der Kriegerin dar.

Metroid



Das Grauen im All

Mother Brain, ein Weltraummutant und Anführer der Space Pirates, hatte mit seinen Horden den Raumtransporter, der ein Exemplar der Metroids enthielt, angegriffen und die Lebensform in seine Gewalt gebracht. In den Händen von Mother Brain könnten die Metroids zu einer tödlichen Seuche für das gesamte Universum werden. Der Mutant hatte bereits damit begonnen, die Metroids zu züchten und zu vermehren. Um ungestört agieren zu können, hatte Mother Brain den Planeten Zebes, auf dem er sich mit seinen Piraten verschanzt hatte, zur Festung ausgebaut. Er war auf einen Angriff vorbereitet, das wusste auch Samus...

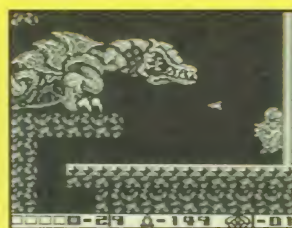
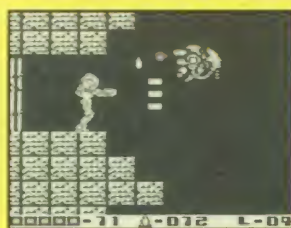
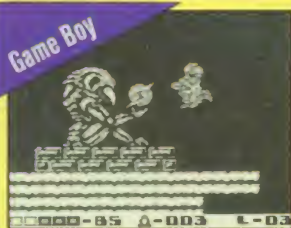


Der mysteriöse Mother Brain führt Böses im Schilde. Er will die Herrschaft des Universums an sich reißen. Die letzte Hoffnung ruht auf Samus Aran.

Die Brut kehrt zurück!

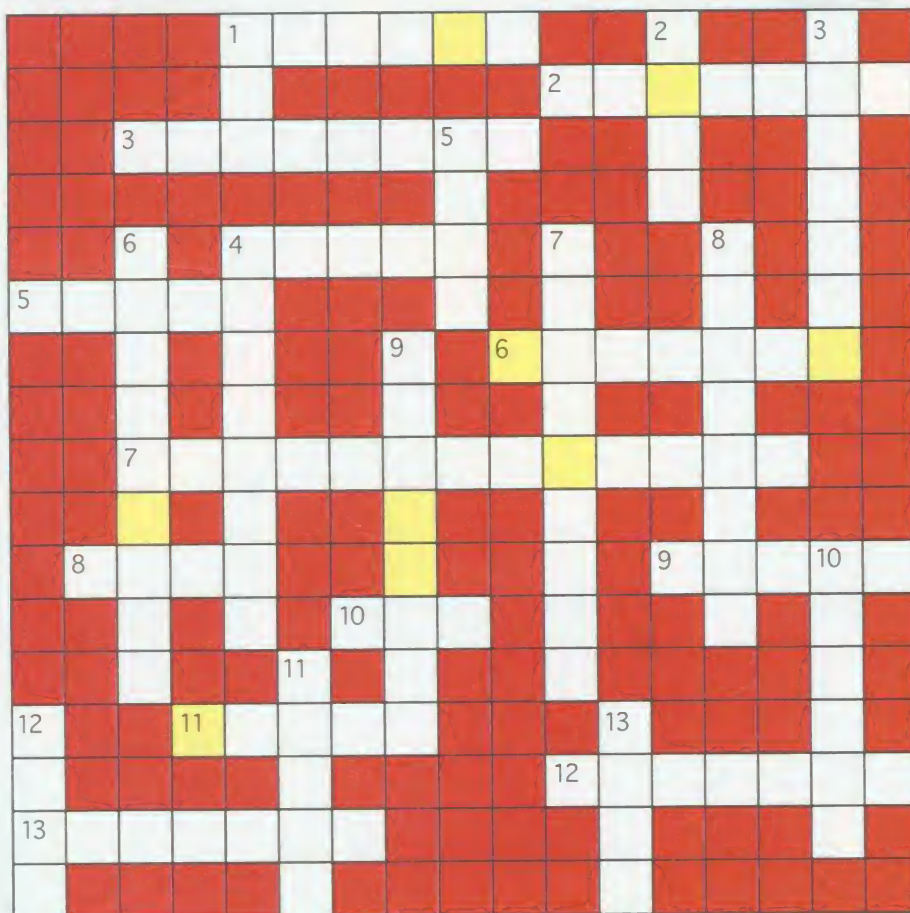
Im ersten Metroid-Abenteuer war es Samus gelungen, die teuflischen Pläne von Mother Brain zu durchkreuzen und den Planeten Zebes von der Parasitenbrut zu befreien...

Die zweite Mission führte Samus auf den Planeten SR388, wo sich die Metroids erneut verbreitet hatten... Welche Gefahren birgt die Zukunft?



**Sie werden
wiederkommen...**

RÄTSEL



LÖSUNGSWORT:

(Von oben nach unten gelesen)



Nur für Kenner

Und nun noch ein paar knifflige Fragen aus der bunten Nintendo-Welt. Die Antworten findet Ihr in neuen und alten Club Magazinen.

1. Wie konnte Mike Jones aus STARTROPICS den Code für das Unterseeboot seines Onkels herausfinden?

- A) Durch Ausprobieren der 798.365 Kombinationsmöglichkeiten.
B) Durch Ins-Wasser-legen der Spielanleitung.
C) Durch intensives Schütteln der Spielekassette.

2. Wie heißt der Erbauer von Mega Man?

- A) Dr. Wright
B) Dr. Wily
C) Dr. Light

3. Welches der folgenden Musikinstrumente muß Link in ZELDA IV – LINK'S AWAKENING nicht finden?

- A) Das Nixenglädchen.
B) Die Planktonpauke.
C) Die Muschelgeige.

Die Auflösung erfolgt im nächsten Heft.

Waagerecht:

1. Koopa und ...?
2. Neuer Wunderlampenstar auf dem Super Nintendo.
3. Kleine wuselige 16-Bit-Tierchen, sehr dumm.
4. Das steckt man zum Spielen in die Konsole rein.
5. Geburtsstadt von Super Mario.
6. Level 2.1 in Starwing.
7. Nintendo 16-Bit-Konsole.
8. Eine Billard-Art; man kann auch darin schwimmen.
9. Fieses Tierchen in Super Mario, sehr böse.
10. Damit kann man gewinnen oder in Monopoly darübergehen.
11. ... und Troopa?
12. Oberbösewicht in Lost Vikings.
13. Kleiner, wuseliges Segel-Typ, auch sehr dumm.

Senkrecht:

1. Freund von Jerry.
2. Andere Bezeichnung für Spiel.
3. Level 3.1 in Starwing.
4. Gesellschaftsspiel um Geld und Grundbesitz.
5. Ein Spiel, in dem man Bälle schlägt.
6. Allerliebste Freundin von Mario.
7. Super Nintendo-Disney-Spiel, ähnlich wie Zelda.
8. Lustiges Ballerspiel auf dem Super Nintendo.
9. Level 1 in Kirby's Adventure.
10. Spielfigur in Lost Vikings.
11. Englisch für Kraft.
12. Geburtsstadt von Kirby.
13. Unsportlichkeit in Fußball.

Auflösung des Ostfriesen-Abiturs:

1. F S S - für Freitag, Samstag und Sonntag.
2. Malt einen senkrechten Strich auf die linke Kante des Pluszeichens; dann lautet die Aufgabe: $545 + 5 = 550$.
3. Schreibt in das Kästchen das Wort „etwas“ hinein.
4. Zeichnet ein Quadrat und malt in das Quadrat drei Striche.

Impressum

Herausgeber:
Chefredakteur:
Redaktionsleitung:
Redaktion:

Redaktionsmitarbeit:
Spieltechnische Beratung:
Projektleitung:

Shigeru Ota
Ron S. Lakos
Susanne Pohlmann (pn)
Claude M. Moyse (cm)
Andreas G. Kämmerer (ak)
Marcus Menold (mm)
Doris Kapraun
Wolfgang Ebert
Michael Friesl
Rie Ishii

Satz:
Litho:
Druck:
Gestaltung:
Covergestaltung:
Club-Mitgliederverwaltung:
Redaktionsanschrift:

Konsumentenberatung:
Spiele-Hotline:

Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
G. C. I., Yokohama
Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Workhouse Co., Ltd., Tokio
Publicis, Frankfurt
RTV, Weiterstadt
Club Nintendo
Babenhäuser Straße 50
Postfach 1501
63760 Großostheim
0130-5806 (11-19 Uhr)
06026-940940 (13-19 Uhr)

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.
Urheberrecht

© 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH.
Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

**Nächste
Club Nintendo
Ausgabe:
Ende Mai
1994**

POWER-PREIS:

349,- DM

unverbindl. Preisempf.

POWER

3

SET

**SUPER
MARIO WORLD**

+

**SUPER
SOCCER**

+

F-ZERO

BRANDNEU:

POWER 3 SET

3X POWER IN EINEM SET!

Weißt Du, wie Du aus 16-Bit dreimal mehr rausholen

kannst? Ganz einfach! Mit dem Power 3 Set. Du

kaufst eine



Super Nintendo™

Konsole und hast gleich drei Super Spiele mit dabei:



Mario®-Knaller), Super

Super Mario World™ (94*) (den 16-Bit-



Soccer* - Fußball live für zu Hause (88*) und

F-Zero™ - ein



Wahnsinns-

Rennen (85*)! Hast Du die Power für diese echte

Power-Kombination?



* Spiel-Spaß-Punkte lt.
VIDEO GAMES = SUPER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PLOK*

**Irrer Sound,
wahnsinnige
Grafiken,
verrückte Welten!**

*PLOK IS A TRADEMARK OF JOHN AND STE PICKFORD.

**Exklusiv
für
Super Nintendo™**

Ja, da
guckst Du, was?
So was Verrücktes gibt's
nur bei mir – Plok*. Du glaubst
mir nicht? Na dann schau Dir mal meine
Super Grafiken an. Die sind von einem
der besten Designer-Teams. Und wenn
Du den irren Sound hörst, fallen Dir glatt
die Ohren ab. Aber
den größten Knüller
hab' ich Dir noch nicht
verraten: Ich schmeiß'
meine Arme und Beine auf
alles, was mir in den Weg
kommt – und sie kommen
immer wieder zurück! Ja, da
guckst Du, was?! Plok* –
nur für Super
Nintendo™.



Mit deutschem Bildschirmtext.



Nintendo®